AGB-AMTP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

METROID™ FUSION

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1521190 M · 10.02/Ing. [0901/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise, die diesem Produkt beiliegen, sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenten informatie en voorzorgsmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder din Game Boy Advance™, en ny spelkassett eller tillbehör bör du noga läsa igenom den medföljande konsumentinformationen. Broschyren innehåller också viktig information om telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligt det medfølgende hæfte Kundevejledning og Sikkerhedsregler, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette, eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtige oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advancen™, Game Pak -moduulin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the METROID FUSION™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu METROID FUSION™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnytelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF THE GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM RESERVED BY NINTENDO. © 2002 NINTENDO.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO. © 2002 NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RESERVES.

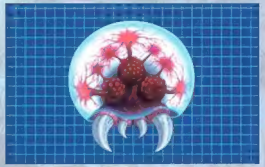
CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 28
Français 52
Nederlands 76

CONTENTS

Hovering Energy Organism: Metroid 5
From the Journal of Samus Aran 6
About X Parasites 8
Controlling Samus Aran 9
Samus's Actions 10
Starting the Game 11
Saving 11
Navigation Rooms 13
The Game Screen 14
The Map Screen 15
Biologic Space Labs 18
Samus's Abilities 19
Items 22
Special Blocks 23
Hatches 24
Enemies Imitated by X Parasites 25
A Brief History Lesson 26
The Metroid Series 27

HOVERING ENERGY ORGANISM: METROID



In Cosmic year 20X5, a Galactic Federation exploration vessel discovered an unknown organism on SR388. The hovering creature was a Metroid, an entity that exhibited frightening parasitic, energy-absorbing properties.

Some time later, gifted bounty hunter Samus Aran was dispatched alone to engage the Zebesian Space Pirates who abducted the Metroid specimen for use as a weapon. On Zebes, Samus also encountered the biomechanical Mother Brain, leader of the Space Pirates, and dispatched her in a bitter fight. From then on, Metroids were viewed as a highly dangerous life form.

Eventually, Samus Aran was sent to SR388 to exterminate the last remaining Metroids – but only after an entire Federation platoon was wiped out in an earlier attempt.

At the end of her battle on SR388, one Metroid hatchling was born before Samus's eyes and it imprinted upon her as a mother figure. Samus took this larval Metroid, the last in the universe, to the Galactic Space Academy for observation and research.

This research revealed several possible applications of Metroid-based technology for the betterment of humanity. The unique energy-absorption properties of Metroids could be harnessed when they were artificially reproduced in captivity.

Just when it seemed as if peace might prevail in the galaxy, Space Pirates returned for the Metroid hatchling and took it back to Zebes.

Samus followed the Pirates back to Zebes and fought to exterminate their threat and save the last Metroid.

In the final battle with Mother Brain, the hatchling saved Samus, giving up its life in the process. Samus succeeded in defeating Mother Brain, but the universe lost the promise of using Metroids for the power of good.

FROM THE JOURNAL OF SAMUS ARAN...

SR388. A vile planet, former home of the Metroids. After so many years, the remaining creatures on this planet still seemed to be trying to recreate a natural hierarchy, one without Metroids at the top.

Biologic Space Labs was hired by the Federation to observe this restructuring of the ecosystem. And because of my experience on SR388, the Federation governor for this sector hired me to provide field assistance on the planet. So, once again I found myself drawn to that forsaken rock.

The biological sample collection was going smoothly on the planet's surface when I came into contact with an organism I had never before encountered.

The organism was an undiscovered, unnamed parasitic life form, which the researchers later called "X". Thinking little of it at the time, I boarded a ship and set out for the next collection point. Suddenly I felt my entire body seize up, and I lost consciousness. The ship began to drift away from planetary orbit toward an asteroid belt.

Thankfully, an auto-escape pod jettisoned me from the craft before the ship was destroyed. The researchers in the newly-constructed research station orbiting SR388 sent a shuttle to recover the pod shortly thereafter. However, in the time since my infection, the X has multiplied rapidly in my body and has even infected my Power Suit.

My heart rate and blood pressure dropped rapidly as I fell into a deep coma. The Onboard Medic Simulation predicted only a 0.873% prognosis for survival. I was transported to Galactic Federation HQ for emergency medical treatment.

The fact that the Power Suit contained biological components and was also integrally connected to my body seemed to worsen the matter. The Federation surgeons were unable to remove the suit while I was unconscious. Their only choice was to cut and remove parts of the infected suit from my still-unconscious form; immediately after, they sent the suit parts to the Biologic Space Labs research station for study.

Even with the parts removed, however, the X infection was spreading rapidly through my nervous system, and the researchers monitoring my deterioration knew of no cure...

Someone proposed a desperate treatment: create a vaccine from Metroid cells. Apparently the Federation had preserved a cell culture from the last Metroid. The scientists quickly prepared and administered the vaccine. The symptoms of the infection disappeared instantly, and all of the X parasites within me died in moments. I am still amazed by the serendipity of this result...

When I woke, the scientists told me that the hatchling had saved me once again.

Almost immediately after I awoke, we received a distress call from the research station.

"Emergency! Explosion of unknown origin in the Quarantine Bay!"

The screams from the com receiver were loud enough for me to hear even in the infirmary. I knew that something terrible was about to happen... was already happening. I immediately boarded the ship the Federation had provided me and sent a reply message:

"Docking with Biologic Space Labs station in 10 minutes. Prepare the landing bay!"

ABOUT X PARASITES

X – PARASITIC ORGANISMS

X seem to have originated on SR388, which is also home to their sole predator, the Metroids. Since Samus Aran exterminated the Metroids on SR388, the X have overrun and infected most of the life-forms on that the planet.

X
(Unidentified Parasite Creature-X)

PROPERTIES OF X PARASITES

X infect other creatures and grow in the nervous systems of these host organisms. Even more worrisome is their ability to control and assume the appearance and behavior of other life-forms through mimesis, a process of infection and replication. The X must somehow be capable of assuming the memories and genetic information of their hosts.

X PARASITES VS. SAMUS

The X parasites react adversely to the presence of Metroid tissue and even associate the Metroid cells in Samus's body with their natural enemies. X parasites within reach of Samus will attack viciously and relentlessly.

ABSORBING X PARASITES

Since receiving the Metroid vaccine, Samus has begun to incorporate some properties of Metroids into her own genetic makeup. This allows her to absorb X parasites in their gelatinous form to replenish her supply of energy and missiles. After defeating organisms infected by the X parasites, Samus must capture the X in its true form as it escapes from the dead host.

CONTROLLING SAMUS ARAN

✚ Control Pad

- ◀▶ Move
  Hold down to dash
- ▲ Aim Samus's weapon straight up
  Climb ladders
  Deactivate MORPH BALL
- ▼ Crouch
  Climb down ladders
- ▼ Activate MORPH BALL
- ◀▲▶ Grab ladders in mid-jump
- ▲▼ Control ELEVATORS

B Button

- Shoot (Fire BEAM weapons and MISSILES)
- CHARGE BEAM (Press and hold to charge, release to fire)
- Drop BOMBS in MORPH BALL mode
- Drop POWER BOMBS (Press and hold the R Button, then press the B Button)

R Button

Ready MISSILES
+ Ⓡ: Fire MISSILES

A Button

Jump
◀▶ + Ⓐ: Spin jump
Release ladders

L Button

Aim Samus's weapon up at an angle
+ ▼: Aim Samus's weapon down at an angle

START

Display MAP
Ⓡ Display **Status Screen** from **Map Screen**
Ⓛ Display **Sleep Mode Screen** from **Map Screen**

SELECT

+ Ⓛ + Ⓡ:
Deactivate SLEEP MODE

Non-Action Controls:

- ✚ Select
- Ⓐ Confirm
- Ⓑ Cancel
- Ⓡ Return to previous screen

Reset with A Button + B Button + SELECT + START

You must first recover SPEED BOOSTER, MORPH BALL, and CHARGE BEAM abilities. You also must download MISSILE, BOMB, and POWER BOMB data. (See chapter "Samus Abilities" for details.)

SAMUS'S ACTIONS

Here are some of Samus's basic actions. Master them to move smoothly through the game.

NORMAL JUMP AND SPIN JUMP

Press the A Button to jump. Move left or right while jumping to perform a Spin Jump.

HANGING FROM LEDGES

Jump toward ledges to reach out and grab them. Some are harder to reach than others, but don't give up!

SPIN JUMP ATTACK (MUST POSSESS CHARGE BEAM)

Charge up a beam shot and then perform a Spin Jump to damage enemies vulnerable to the CHARGE BEAM.

LADDERS

Samus can grab on to ladders by facing and jumping toward them.

To let go of a ladder, use the ✚ Control Pad to choose a direction and then press the A Button. Samus will always do a Spin Jump off ladders.

To shoot while on ladders, use the ✚ Control Pad to aim and press the B Button.

TRAVELING THROUGH NARROW AREAS

Narrow spaces will become navigable once Samus has recovered the MORPH BALL ABILITY. Press ▼ twice on the ✚ Control Pad to change into the MORPH BALL.

To pass through areas like the one shown here, jump up and grab the corner. Then press ▲ once on the ✚ Control Pad to automatically shift into the MORPH BALL.

STARTING THE GAME

Properly insert the Game Pak into your Game Boy Advance™ system and turn the power ON. Choose your language on the **Language Selection Screen** and press the A Button to confirm. After the **Title Screen** comes up, press START.

Title Screen

Next, the **Samus Data Screen** will appear. Up to three files can be saved here. Use the ✚ Control Pad to select a DATA FILE, select START, and press the A Button to confirm.

Samus Data Screen

To use headphones, select the headphone icon with the ✚ Control Pad, select a game file, and begin playing. The game will now be in stereo. The investigation of the space station now begins.

Saved data files can be copied and erased on the **Samus Data Screen.** (See chapter "Saving" for details.)

SAVING

After saving, the game will continue from the last SAVE ROOM. Don't forget that the only way to save a game is by accessing a SAVE ROOM.

SAVING GAME DATA

When you step on a Save Station in a SAVE ROOM, the game will ask if you want to save. Select YES with the ✚Control Pad, and press the A Button to confirm. A message will display confirming save completion.

If the power is turned OFF during game play, the game will continue from the last saved point.

ERASING / COPYING SAVED DATA

Saved data files can be copied and erased on the **Samus Data Screen.**

COPYING GAME DATA

1. Select the data file to be copied and press the A Button.
2. Select COPY DATA and press the A Button.
3. Choose where the data will be copied to then press the A Button to copy.

Copy Data

ERASING DATA

1. Select the game data to be erased and press the A Button.
2. Select ERASE DATA and press the A Button.
3. Choose YES then press the A Button to erase.

Erase Data

ERASING ALL SAVED DATA

Turn the Game Boy Advance ON while holding the L and R Buttons to display the **Erase All Data Screen**. Choose YES to delete all data, and confirm with the A Button. Another window will appear asking for confirmation. Choose YES again, and confirm by pressing the A Button.

NAVIGATION ROOMS

On this mission, Samus will receive directions in NAVIGATION ROOMS. These contain individual terminals through which Samus can access her ship's main computer. The computer takes the conditions of the research station as well as Samus's physical shape into consideration when formulating Samus's next move.

ABOUT THE COMPUTER

The concise and logical instruction Samus receives from her ship's computer reminds her of her former Galactic Federation commanding officer, Adam Malkovich. As a result, she has christened the computer Adam.

THE GAME SCREEN

MISSILES
Number of MISSILES Samus is carrying. If this number is 0, Samus cannot fire MISSILES.

POWER BOMB
Number of POWER BOMBS Samus is carrying. If this number is 0, Samus cannot use POWER BOMBS.

ENERGY
Amount of energy Samus possesses. If this reaches 0 and all the energy tanks are empty, the game is over.

MAP
Displays the map for the area in which Samus is present. (See chapter "The Map Screen" for map details.)

ENERGY TANK
Samus's energy supply. One tank contains 100 energy points.

HATCH
Security doors designed to keep out intruders. They can be opened by disarming security, shooting them, etc. (See chapter "Hatches" for details.)

X PARASITE

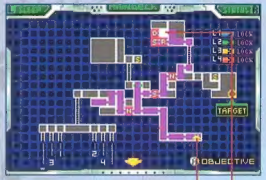
SAMUS ARAN

THE MAP SCREEN

Press START to pause the game and pull up the **Map Screen**. Press START again to exit the **Map Screen** and return to the game.

On this screen, the areas that Samus has explored will appear in pink. Use the ✚Control Pad to scroll across the map. Press the A Button to confirm Samus's current OBJECTIVE.

Any areas shown in green are hidden areas that did not originally appear on the map. There is a good possibility that these areas contain valuable secrets. Use a variety of techniques to find these areas, as they can dramatically affect the progress of the game.



Samus's Ship
Samus's Current Position

Objective Confirmation

MAP DISPLAY

N NAVIGATION ROOMS
Receive mission briefings here. When you stand in front of a computer terminal in a NAVIGATION ROOM, the **Map Screen** will appear and instruction will begin. (See chapter "Navigation Rooms" for details.)

S SAVE STATIONS
Save current game data in these areas. (See chapter "Saving" for details.)

D DATA ROOMS
Come here to download ability data. (See chapter "Samus Abilities" for details.)

RECHARGE STATIONS

Samus can recharge ENERGY and MISSILES in these rooms. Stand on the Recharging Unit so Samus can recharge via her weapon barrel.

ELEVATORS

Stand on ELEVATORS and activate them by pressing ▲▼ on the ✚ Control Pad.

FOUND ITEMS

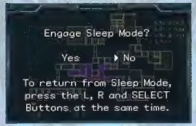
ITEMS REMAINING

VIEWING STATUS

Press the R Button on the **Map Screen** to view the **Status Screen**. Usable abilities can be confirmed on this screen.

ABOUT SLEEP MODE

From this screen, you can access SLEEP MODE. This mode allows you to conserve battery life without turning the game off. The SLEEP MODE function is convenient when you want to take a short break, but aren't near a SAVE STATION.



INITIALISING SLEEP MODE

From the **Map Screen**, press the L Button to display the **Sleep Mode Screen**. Use the ✚ Control Pad to select YES and press the A Button to confirm. The screen will fade out, indicating that the Game Boy Advance has entered SLEEP MODE.

EXITING SLEEP MODE

Press SELECT + L Button + R Button at the same time to exit SLEEP MODE and return to the **Sleep Mode Screen**.

If the power is turned OFF while in SLEEP MODE, the next game will begin from the last SAVE STATION you used for saving. **CAUTION!** If SLEEP MODE is left on for a long time, the battery power may run out.

BIOLOGIC SPACE LABS

METROID FUSION takes place aboard a gigantic space station, home to BIOLOGIC SPACE LABS research facilities. Here is a simple schematic of the station.

DOCKING BAYS
This is where Samus first enters the space station. Her ship is located here.

OPERATIONS DECK

HABITATION DECK

SECTOR 1 (SRX)
This sector reproduces the environment of planet SR388.

SECTOR 2 (TRO)
This sector is used to research creatures living in humid habitats.

MAIN DECK
This area contains ELEVATOR access, storage, etc.

SECTOR 4 (AQA)
Sector 4 is used to research marine creatures.

SECTOR 3 (PYR)
This sector is used to research creatures living in extremely hot habitats.

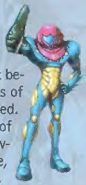
SECTOR 6 (NOC)
This sector is used to research nocturnal creatures.

SECTOR 5 (ARC)
This sector is used to research creatures living in extremely cold habitats.

REACTOR SILO

SAMUS'S ABILITIES

RECOVERING SAMUS'S LOST ABILITIES



When the X PARASITES attacked Samus, her power suit became contaminated, and pieces of it had to be surgically removed. As a result, the majority of Samus's abilities were lost. However, the METROID vaccine, which was used to treat her, radically affected her physical makeup, giving her the ability of a METROID to resist the X PARASITES. In effect, she was reborn as the ultimate X PARASITE predator.

DOWNLOADING DATA

There are two ways for Samus to reclaim her lost abilities. The first is to download data prepared for her by headquarters. This data is sent as it becomes available, and the computer will inform Samus when it arrives.

Data Room

ABSORB CORE-X

The other method for reclaiming lost abilities is to absorb a mega-sized X parasite known as a Core-X. The image here is one of several types of these dangerous creatures. The abilities of the Core-X parasites differ from type to type, but the thick thorny membrane that encases them is a common feature. This tough casing must be ruptured by a powerful attack, such as a MISSILE blast, to render the core vulnerable to absorption. Some of the Core-X parasites are incredibly powerful – engage them with caution.

A Core-X will release X PARASITES when shot with BEAM weapons or MISSILES. Try using this to your advantage when low on MISSILES or ENERGY.

SPECIAL ABILITIES

MORPH BALL

Use this power to roll into a ball and move through narrow passageways. Press ▼ twice on the ✚Control Pad.

HI-JUMP + JUMP BALL

Increases jump ability. This also allows Samus to jump while in MORPH BALL mode.

SPEED BOOSTER

Dash at supersonic speeds and crash through certain barriers and enemies. Press and hold the ✚Control Pad in the direction you want to dash barriers and enemies (run-up necessary).

SPACE JUMP

Perform consecutive Spin Jumps. With practice, it's possible to use the propulsion to "fly".

SCREW ATTACK

Hit enemies with Spin Jumps to cause damage.

> The SPEED BOOSTER, SPACE JUMP, and SCREW ATTACK cannot be performed underwater unless Samus has the GRAVITY SUIT.

TYPES OF BOMBS

BURST

These limitless BOMBS can only be used in combination with the MORPH BALL. They cause damage to enemies and can also be used to destroy certain sections of the walls and floors. Press the B Button while in MORPH BALL mode.

POWER BOMBS

This is the BOMB in its most powerful form. Its explosion encompasses the entire screen, damaging a limited number of enemies. While in MORPH BALL mode, press and hold the R Button then press the B Button.

BEAMS

NORMAL

This is the standard beam Samus possesses at the beginning of the game.

CHARGE

Charge up the normal beam's energy for a more powerful shot. Press and hold the B Button. Release when energy is built up.

WIDE

Use the WIDE BEAM to shoot three normal beams at the same time.

PLASMA

This beam passes through enemies, hitting multiple targets.

WAVE

Shoot through obstacles with this undulating beam.

MISSILES

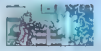
NORMAL

These are the standard MISSILES Samus downloads early in the game.

SUPER

SUPER MISSILES are a more powerful version of the normal MISSILES.

ICE

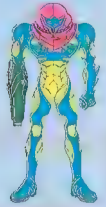


Use ICE MISSILES to freeze enemies for a limited time. Samus can walk on frozen enemies.

DIFFUSION

Fire DIFFUSION MISSILES while charged to release a powerful blast that damages all enemies within a certain radius. Press and hold the R Button then fire the MISSILES when charged up.

SUITS



FUSION SUIT

The standard suit Samus possesses at the beginning of the game.

VARIA SUIT

Reduces the damage suffered from enemy attacks. Nullifies damage from high and low temperatures.

GRAVITY SUIT

Further reduces damage from enemy attacks. Allows for normal movement in aquatic and other areas. Also protects Samus from lava.

ITEMS

Several types of power-up items are hidden throughout the space station.

ENERGY TANK

Increases the number of ENERGY TANKS and recharges all of the existing tanks.

MISSILE TANK

Increases the number of MISSILES Samus can carry.

POWER BOMB TANK

Increases the number of POWER BOMBS Samus can carry.

SPECIAL BLOCKS

Within the space station there are special areas in the floors and walls that can be broken.

FAKE BLOCKS

Fake Blocks cover secret passageways throughout the space station. Some of these are cracked and easily discovered, but some look completely normal. Fake Blocks can be destroyed with bombs or beam attacks. To find them all, try bombing and shooting walls and floors as much as possible.

PIT BLOCKS

These blocks crumble and vanish when you walk on them.

MISSILE BLOCKS

Use MISSILES to remove these blocks.

BOOST BLOCKS

Break through Boost Blocks after recovering the SPEED BOOSTER. Reaching the necessary speed requires some distance, so start running in the room next to the room containing Boost Blocks.

BOMB BLOCKS

Only BOMBS can destroy these special blocks.

POWER BOMB BLOCKS

Use POWER BOMBS to destroy these special blocks.

SCREW ATTACK BLOCKS

Use the SCREW ATTACK to break these blocks apart.

HATCHES

The hatches in the space station are open or locked depending on the station conditions. Shoot hatches to open them. Some hatches may require that locks be deactivated remotely before they will open.

GRAY HATCHES

SECURITY LEVEL 0

BLUE HATCHES

SECURITY LEVEL 1

GREEN HATCHES

SECURITY LEVEL 2

YELLOW HATCHES

SECURITY LEVEL 3

RED HATCHES

SECURITY LEVEL 4

SPECIAL HATCHES

These can only be opened by fulfilling certain conditions.

HATCH-BLOCKING ENEMIES

Destroy hatch-blocking enemies with Missiles.

SHUTTERS

Shutters can be opened by shooting the lamps with beams.

ENEMIES IMITATED BY X PARASITES

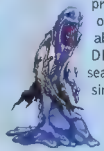
All of the enemies Samus encounters are imitations of or infested versions of the creatures that were research subjects on the space station. Attack them to reveal the X parasites hidden within.

HORNOAD

Native life-form of SR388. These jumping frog-like creatures inhabit caves.

ZOMBIE RESEARCHERS

These shambling creatures are probably the result of X PARASITES absorbing a slime creature's DNA then infesting staff researchers. They're remarkably similar to zombies.



ARACHNUS

Native life-form of SR388. They will roll themselves into balls and attack. Dodge and attack with MISSILES.

ZEBESIAN SPACE PIRATES

These feared aliens once tried to use METROIDS to further their schemes. They cling to walls and attack.

The X PARASITES take on many forms and attack from every vantage point possible. Use caution when moving through the space station.

A BRIEF HISTORY LESSON

While it has come to light in recent years that the METROIDS were created by the ancient Chozo civilisation, it is not common knowledge that they were created for the purpose of driving out the X PARASITES.

At some point in the past, the X PARASITES, which possess a terrible propagation power, threatened to overwhelm the ecosystem of their home world SR388 with their vast numbers. Something was needed to check this impending disaster. That "something" came in the form of the METROIDS.

When the METROIDS, the X PARASITES' only known predators, were made extinct by Samus's hand, the X PARASITES once again began to multiply with ferocious speed. Ironically, the X PARASITES were subsequently responsible for nearly killing Samus when they infested her Power Suit.

In a further twist, Samus's life was saved by an injection of an experimental vaccine containing METROID DNA. As the inheritor of the METROIDS' powers, Samus becomes the only being capable of opposing the X PARASITE horde.

In a piece of ancient Chozo literature, an interesting reference to METROIDS was found. It seems that the word METROID in the Chozo language can be roughly translated as "ultimate warrior". With the introduction of METROID DNA to her system, the reborn Samus Aran is perhaps the most appropriate successor to this title of ultimate warrior.

THE METROID SERIES

In 1989, METROID was released on the Nintendo Entertainment System. This game was followed by the release of METROID II, in 1991, and SUPER METROID in 1994.

Nintendo Entertainment System

METROID

Stop the Space Pirates and preserve galactic peace!

Super Nintendo Entertainment System

SUPER METROID

Destroy the Space Pirates and save the last Metroid!

Game Boy

METROID II: RETURN OF SAMUS

Exterminate all remaining Metroids!

Game Boy Advance

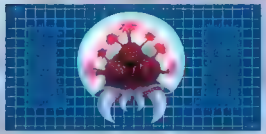
METROID FUSION

Exterminate the X parasites and save the universe!

INHALT

Metroid: Ein schwebender Energie-Jäger 29
Aus dem Tagebuch von Samus Aran... 30
Informationen zu X-Parasiten 32
Steuerung 33
Samus' Aktionen 34
Bevor es losgeht 35
Speichern 35
Navigationsterminals 37
Der Spielbildschirm 38
Der Kartenbildschirm 39
Biologic Space Labs 42
Samus' Fähigkeiten 43
Items 46
Spezielle Blöcke 47
Schleusen 48
Vom X-Parasiten infizierte Gegner 49
Ein kurzer Rückblick auf die jüngste Geschichte 50
Die Metroid-Serie 51

METROID: EIN SCHWEBENDER ENERGIE-JÄGER



Im Jahr 20X5 nach interstellarer Zeitrechnung entdeckte ein Forschungsschiff der Intergalaktischen Föderation einen unbekannten Organismus auf SR388. Es handelte sich um einen Metroid, ein Lebewesen mit parasitären Verhaltensmustern – gierend nach Lebensenergie.

Weltraumpiraten vom Planeten Zebes schmiedeten den Plan, Metroids zur biologischen Kriegsführung einzusetzen. Man schickte die Kopfgeldjagerin Samus Aran auf eine Einzelmission, um gegen die Piraten vorzugehen. Auf Zebes traf sie auf Mother Brain, die Anführerin der Weltraumpiraten. Es begann ein unerbittlicher Kampf, in dem Samus ihrer Schreckensherrschaft vorerst ein Ende setzte. Von nun an betrachtete man die Metroids als hochgefährliche Lebensform.

Daher schickte man Samus Aran auf SR388, um die letzten Metroids auszurotten. Doch die Einsicht, die dieser Maßnahme zugrunde lag, hatte man teuer bezahlt: Beim früheren Versuch, die Metroid-Population auszulöschen, verlor man eine komplette Infanterie-Einheit. Samus hatte ihren Auftrag auf SR388 fast abgeschlossen, als ein Baby-Metroid direkt vor ihren Augen schlüpfte. Der junge Organismus fixierte sich auf Samus und betrachtete sie als Mutter. Samus brachte diesen Baby-Metroid, das letzte Metroid-Exemplar überhaupt, zur Beobachtung zur Intergalaktischen Weltraum-Akademie.

Es bestätigte sich, dass der Metroid-Organismus ein breites Spektrum an Möglichkeiten zur wissenschaftlichen Nutzung barg. Während man Metroids in Gefangenschaft nachzüchtete, gelang es schließlich, ihre einzigartige Energie-Aufnahme nutzbar zu machen.

Der Frieden in der gesamten Galaxie schien gesichert – doch dann kehrten die Weltraumpiraten zurück, um den Baby-Metroid wieder nach Zebes zu bringen.

Samus folgte den Piraten nach Zebes, um die Bedrohung durch die Weltraumpiraten endgültig zu beenden und den letzten Metroid vor dem Untergang zu bewahren. In der finalen Schlacht gegen Mother Brain rettete der Baby-Metroid das Leben von Samus, jedoch musste er sein eigenes dafür opfern. Endlich gelang es Samus, Mother Brain zu vernichten – doch die Chance, Metroids in den Dienst der guten Sache zu stellen, war für immer verloren...

AUS DEM TAGEBUCH VON SAMUS ARAN...

SR388. Ein unwirtlicher Planet, ehemalige Heimat der Metroids. Es sind etliche Jahre vergangen und immer noch ist die Fauna im Wandel, nach einer natürlichen Hierarchie suchend – ohne Metroids an der Spitze.

Die Foderation beauftragte Biologic Space Labs damit, die Neuordnung des Ökosystems zu beobachten. Aufgrund meines Wissens über SR388 entschied der zuständige Föderations-Gouverneur, mich zur Unterstützung der Mission anzuheuern. Ein weiteres Mal fand ich mich auf diesem verlassenen Planeten wieder...

Das Einsammeln von biologischen Proben auf der Planetenoberfläche ging zügig voran. Doch dann geriet ich in Kontakt mit einer Lebensform, die mir nie zuvor begegnet war.

Es handelte sich um eine bis dato unbekannte, parasitäre Spezies. Die Wissenschaftler gaben ihr später den Namen „X". Damals sorgte ich mich nicht weiter. Ich stieg in ein Schiff und machte mich auf den Weg zum nächsten Sammelpunkt. Doch plötzlich schoss ein Schmerz durch meinen ganzen Körper und ich verlor das Bewusstsein. Das Schiff geriet aus der planetaren Umlaufbahn, geradewegs hinein in ein Asteroidenfeld.

Glücklicherweise rettete mir die Automatik der Fluchtkapsel das Leben, bevor das Schiff zerschellte. Forscher der erst kürzlich fertiggestellten Forschungsstation, die sich im Orbit von SR388 befindet, entsandten eine Fähre zur Bergung der Kapsel. Die X jedoch hatten sich seit Beginn der Infektion sprunghaft in meinem Körper vermehrt und sogar organische Partien meines Anzugs infiziert.

Mein Herzschlag verlangsamte sich dramatisch und der Blutdruck sank stark ab – ich fiel in ein Koma. Die Berechnungen anhand medizinischer Simulationsmodelle lieferten ein fatales Ergebnis: Meine Überlebenschancen lagen bei 0,873 %. Man brachte mich zum Hauptquartier der Intergalaktischen Föderation, um mich einer intensiven medizinischen Behandlung zu unterziehen.

Die Tatsache, dass mein Schutzanzug biologische Komponenten enthielt, die eng mit meinem Körper vernetzt waren, erschwerte ein Vorankommen. Die Chirurgen waren nicht in der Lage, den Anzug während meines Komas zu entfernen. Ihnen blieb nur, bestimmte Partien meines infizierten Anzugs herauszutrennen, während ich noch ohnmächtig war. Diese Teile landeten umgehend auf den Seziertischen der Biologic Space Labs, wo eine detaillierte Analyse der Infektion erfolgte.

Doch auch das Entfernen dieser Teile konnte wenig bewirken. Durch ihre rasante Vermehrung hatten die X bereits das gesamte Nervensystem erreicht. Die Forscher konnten dem dramatischen Verlauf der Infektion nur tatenlos zusehen. Niemand schöpfte mehr eine Hoffnung...

Aus der Verzweiflung heraus schlug jemand einen waghalsigen Versuch vor: die Herstellung eines Impfstoffes aus Metroid-Zellen. Offenbar war es der Föderation gelungen, Zellkulturen vom letzten Metroid zu erhalten. Die Forscher entwickelten umgehend ein entsprechendes Präparat und injizierten es. Und tatsächlich: Es dauerte nicht lange, und alle Symptome der Infektion verschwanden vollständig. Sämtliche X-Parasiten in meinem Organismus starben auf der Stelle. Zurückblickend kann ich nur sagen, dass wir wohl mehr Glück als Verstand hatten...

Nachdem ich wieder aufwachte, teilten mir die Forscher mit, dass der Baby-Metroid ein zweites Mal mein Leben gerettet hatte.

Doch die Erleichterung hielt nicht lange vor. Ein Notsignal erreichte uns von der Forschungsstation aus.

„Alarm! Explosion ungeklärter Ursache auf der Quarantänestation!"

Die Schreie, die aus dem Lautsprecher drangen, waren zu laut, um im Durcheinander der Krankenstation unterzugehen. Mir war bewusst, dass etwas Katastrophales drohte... oder bereits im vollen Gange war. Ich zögerte nicht, setzte mich in das Schiff, das ich von der Föderation erhalten hatte und sendete folgende Antwort:

„Ich bin in zehn Minuten bei Ihnen! Bereiten Sie die Landebucht vor!"

INFORMATIONEN ZU X-PARASITEN

X – EIN PARASITÄRER ORGANISMUS

Der Ursprung der X liegt auf SR388. Dies ist auch die Heimat ihres einzigen, natürlichen Feindes, des Metroids. Da Samus Aran die gesamte Population der Metroids auf SR388 ausgelöscht hat, konnten sich die X ungestört über den ganzen Planeten verbreiten und dort fast alle Arten infizieren.

X
(Unidentifizierte parasitäre Lebensform)

MERKMALE DES X-PARASITEN

X infizieren andere Lebewesen und wachsen im Nervensystem dieser Wirte heran. Noch beunruhigender ist jedoch ihre Fähigkeit, Aussehen und Verhaltensmuster jeglicher Lebewesen nachzuahmen. Dies geschieht im Rahmen einer Infektion, gefolgt von einer Nachbildung des Wirtes. Offensichtlich sind die X in der Lage, die Erinnerungen und genetischen Informationen des befallenen Organismus anzunehmen und zu verwerten.

SAMUS GEGEN X-PARASITEN

Die X-Parasiten reagieren negativ auf jegliches Metroid-Gewebe und interpretieren sogar die Metroid-Zellkulturen in Samus' Körper als eine Bedrohung. X-Parasiten in Samus' unmittelbarer Umgebung werden nicht zögern, brutal und unerbittlich anzugreifen.

DIE AUFNAHME VON X-PARASITEN

Durch die Injektion wurde ein Prozess in Samus' Körper ausgelöst, der ihre genetische Sequenz entscheidend verändert hat. Sie verfügt nun über einige Eigenschaften der Metroids. Dadurch wird die Aufnahme von X-Parasiten in ihrer gallertartigen Form ermöglicht, wodurch sie ihre Lebensenergie optimieren sowie Missile-Vorräte auffüllen kann. Nachdem sie einen infizierten Organismus eliminiert hat, verlässt der X-Parasit den Wirt. Nun hat Samus die Gelegenheit, das X in seiner reinen, natürlichen Form aufzunehmen.

STEUERUNG

Steuerkreuz

- ◂▸ Bewegen
  Zum Ducken nach unten drücken
- ▲ Samus' Waffe nach oben ausrichten
  Leitern hochsteigen
  MORPH BALL deaktivieren
- ▼ Kriechen
  Leitern hinabsteigen
- ▼ MORPH BALL aktivieren
- ▲◂▸ Während eines Sprungs/Falls Leitern ergreifen
- ▲▼ AUFZÜGE bedienen

B-Knopf

- Schießen (BEAM Waffen sowie MISSILES abfeuern)
- CHARGE BEAM einsetzen (Zum Aufladen gedrückt halten, zum Abfeuern loslassen)
- BOMBEN im MORPH BALL-Modus legen
- POWER BOMBEN im MORPH BALL-Modus legen (Halte die R-Taste gedrückt und drücke dann den B-Knopf)

R-Taste

MISSILES einsatzbereit machen
+ Ⓑ: MISSILES abfeuern

A-Knopf

Springen
◂▸ + Ⓐ: Salti schlagen
Von Leitern springen

L-Taste

Samus' Waffe nach oben im festgelegten Winkel ausrichten
+ ▼: Samus' Waffe nach unten im festgelegten Winkel ausrichten

Menu-Steuerung

- ✚ Anwählen
- Ⓐ Bestätigen
- Ⓑ Abbrechen
- Ⓑ Zum vorangegangenen Bildschirm zurückkehren

Das gleichzeitige Drücken der Tastenkombination A-Knopf, B-Knopf, SELECT und START ermöglicht die direkte Rückkehr zum Titelbildschirm.

SELECT

+ Ⓛ + Ⓡ:
STANDBY-MODUS ausschalten

START

KARTE anzeigen
Ⓡ Zum Status-Bildschirm wechseln
Ⓛ Zum Standby-Bildschirm wechseln

Zunächst musst du den SPEED BOOSTER, die MORPH BALL- und die CHARGE BEAM-Fähigkeit zurückgewinnen. Außerdem ist der Download der MISSILE-, BOMBEN- und POWER BOMBEN-Daten erforderlich (siehe Kapitel „Samus' Fähigkeiten", um weitere Information zu erhalten).

SAMUS' AKTIONEN

Hier findest du eine Beschreibung von Samus' grundsätzlichen Aktionen, die du beherrschen solltest, um erfolgreich durch die Mission zu gelangen.

NORMALER SPRUNG UND SPIN JUMP

Drücke den A-Knopf, um zu springen. Steuere während des Sprungs nach links oder rechts, um Salti zu schlagen. (Spin Jump)

AN KANTEN/VORSPRÜNGEN HÄNGEN

Springe in Richtung einer Kante oder eines Vorsprungs, um dich daran festzuhalten. Manche lassen sich nur schwer erreichen. Lass dich davon nicht entmutigen!

SPIN JUMP-ANGRIFF (CHARGE BEAM ERFORDERLICH)

Lade deine Beam-Waffe auf und führe einen Spin Jump aus, um durch Kontakt Feinde anzugreifen, die empfindlich auf den CHARGE BEAM reagieren.

LEITERN

Samus hält sich automatisch an einer Leiter fest, wenn diese während des Sprungs in ihre Reichweite gerät und in die entsprechende Richtung sieht.

Verwende das ✚Steuerkreuz, um eine Richtung zu bestimmen und drücke den A-Knopf, um von einer Leiter herunterzuspringen. Samus führt stets einen Spin Jump aus, wenn sie von einer Leiter springt. Verwende das ✚ Steuerkreuz zum Zielen und drücke den B-Knopf, um von einer Leiter aus zu schießen.

PASSIEREN VON ENGEN DURCHGÄNGEN/VERBINDUNGEN

Nachdem Samus über die MORPH BALL-Fähigkeit verfügt, kann sie auch enge Schächte und Ähnliches als Durchgang nutzen. Drücke zweimal ▼ auf dem ✚Steuerkreuz, um zum MORPH BALL zu werden.

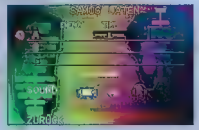
Um Durchgänge wie den in der Mitte und rechts oben abgebildeten zu nutzen, springe zunächst hoch und halte dich an der Kante fest. Drücke dann einmal ▲ auf dem ✚Steuerkreuz, um automatisch in den MORPH BALL-Modus zu wechseln.

BEVOR ES LOSGEHT

Stecke das Spielmodul ordnungsgemäß in dein Game Boy Advance™-System ein und schalte es danach ein. Wähle deine Sprache in der Sprachauswahl und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Drücke START, nachdem der **Titelbildschirm** erscheint.

Titelbildschirm

Daraufhin gelangst du zum **Auswahlbildschirm der Spielstände** (Samus' Daten). Bis zu drei Spielstände lassen sich hier verwalten. Wähle einen Speicherstand mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes aus, wähle START und drücke danach zur Bestätigung den A-Knopf.



Auswahlbildschirm der Spielstände

Falls du einen Kopfhörer verwenden möchtest, wähle das Kopfhörer-Symbol mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes. Wähle danach einen Speicherstand und beginne wie zuvor beschrieben. Die Sound-Kulisse wird nun in Stereo wiedergegeben. Die Erforschung der Raumstation kann nun beginnen...

Spielstände können auf dem Auswahlbildschirm der Spielstände kopiert und gelöscht werden (siehe Kapitel „Speichern"), um weitere Informationen zu erhalten).

SPEICHERN

Ist zuvor gespeichert worden, so wird das Spiel von der letzten SPEICHERSTATION aus fortgesetzt. Vergiss nicht, dass du nur in einer SPEICHERSTATION die Möglichkeit hast, deinen Spielstand zu sichern!

ABSPEICHERN DES SPIELSTANDS

Wenn du dich auf die schwebende Plattform in einer SPEICHERSTATION stellst, wirst du gefragt, ob du speichern möchtest. Wähle JA mit dem ✚ Steuerkreuz und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Ein Hinweis auf dem Bildschirm zeigt an, wenn der Speichervorgang erfolgreich abgeschlossen wurde.

Wird der Game Boy Advance während des Spielens ausgeschaltet, so wird das Spiel beim nächsten Mal von der zuletzt benutzten Speicherstation aus fortgesetzt.

LÖSCHEN/KOPIEREN VON SPIELSTÄNDEN

Spielstände lassen sich im **Auswahlbildschirm der Spielstände** (Samus' Daten) kopieren und löschen.

KOPIEREN VON SPIELSTÄNDEN

1. Wähle einen Spielstand an, der kopiert werden soll und bestätige die Wahl durch Drücken des A-Knopfs.
2. Wähle KOPIEREN und bestätige die Wahl durch Drücken des A-Knopfs.
3. Wähle den Ziel-Speicherplatz aus, auf dem der kopierte Spielstand abgelegt werden soll und drücke den A-Knopf, um die Kopie zu erstellen.

LÖSCHEN VON SPIELSTÄNDEN

1. Wähle einen Spielstand an, der gelöscht werden soll und bestätige die Wahl durch Drücken des A-Knopfs.
2. Wähle LÖSCHEN und bestätige die Wahl durch Drücken des A-Knopfs.
3. Wähle JA und bestätige die Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

Kopieren eines Spielstands

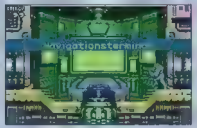
Löschen eines Spielstands

LÖSCHEN ALLER GESPEICHERTEN DATEN

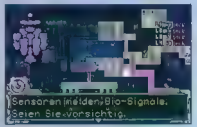
Halte beim Einschalten des Game Boy Advance die L- und R-Tasten gedrückt, um den **Bildschirm zum Loschen aller gespeicherten Daten** anzuzeigen. Wähle JA, um sämtliche Speicherstände zu löschen und bestätige die Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

NAVIGATIONSTERMINALS

Im Rahmen dieses Einsatzes erhält Samus Anweisungen an den NAVIGATIONS-TERMINALS. Über diese Terminals kann Samus auf ihren Schiffscomputer zugreifen. Der Computer wertet Statusdaten der Forschungsstation sowie Samus physischen Zustand aus, bevor er ein Missionsziel definiert.



ÜBER DEN COMPUTER



Die präzisen, logischen Anweisungen, die der Computer Samus erteilt, erinnern sie an ihren früheren Vorgesetzten der Intergalaktischen Föderation Adam Malkovich. Daher entschließt sie sich, den Schiffscomputer nach ihm zu benennen.

DER SPIELBILDSCHIRM

MISSILES
Zeigt an, wie viele MISSILES Samus momentan trägt. Wenn die Anzeige auf null steht, kann Samus keine Raketen mehr abfeuern.

POWER BOMBEN
Zeigt an, wie viele POWER BOMBEN Samus momentan trägt. Wenn die Anzeige null erreicht, kann Samus keine POWER BOMBEN mehr legen.

ENERGY
Zeigt die verbleibende Lebensenergie von Samus an. Wenn diese Anzeige null erreicht und al e Energie-Tanks leer sind, endet das Spiel.

KARTE
Dieser Ausschnitt der gesamten Karte zeigt Samus' unmittelbare Umgebung (siehe Kapitel „Der Kartenbildschirm", um weitere Informationen zu erhalten).

ENERGIE-TANK
Samus Ersatz-Energie. Ein gefüllter Tank entspricht 100 Punkten der Energy-Anzeige.

SCHLEUSE
Diese Sicherheitstüren bieten Schutz vor Eindringlingen. Sie lassen sich durch Beschuss öffnen, wenn die entsprechende Sicherheitssperre entriegelt ist (siehe Kapitel „Schleusen", um weitere Informationen zu erhalten).

X-PARASIT

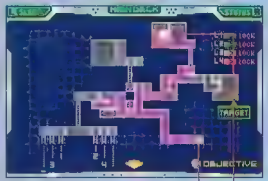
SAMUS ARAN

DER KARTENBILDSCHIRM

Drücke START, um die Pause zu aktivieren und den **Kartenbildschirm** anzuzeigen. Drücke erneut START, um den **Kartenbildschirm** zu verlassen und zum Spiel zurückzukehren.

Die Bereiche, die Samus bereits gesehen hat, erscheinen in Rosa. Mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes kannst du die Karte verschieben. Drücke den A-Knopf, um Samus' momentane Ziele (OBJECTIVE) anzuzeigen.

Grün eingefärbte Bereiche sind versteckte Trakte, die nicht auf der normalen Karte verzeichnet werden. Vermutlich sind in diesen Bereiche versteckte, wertvolle Items zu finden. Probiere unterschiedliche Techniken aus, um so viele zusätzliche Items zu finden wie möglich. Sie können entscheidend sein, wenn es darum geht, im Spiel voranzukommen.



Samus' Schiff
Samus' momentane Position

Wiederholung der momentanen Ziele (OBJECTIVE)

LEGENDE

☐ NAVIGATIONSTERMINALS
Rufe hier deine Einsatzbesprechung ab. Nachdem du dich in ein NAVIGATIONSTERMINAL eingeloggt hast, erscheint der **Kartenbildschirm** und die Einweisung beginnt (siehe Kapitel „Navigationsterminals", um weitere Informationen zu erhalten).

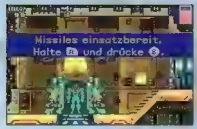
☐ SPEICHERSTATIONEN
Speichere in diesem Raum deinen aktuellen Spielstand ab (siehe Kapitel „Speichern", um weitere Informationen zu erhalten).

DATENRÄUME

In diesen Räumen kannst du den Download von Hilfsdaten, die bestimmte Fähigkeiten wiederherstellen, durchführen (siehe Kapitel „Samus' Fähigkeiten", um weitere Informationen zu erhalten).

RE-GENERATOREN

Samus kann in diesen Räumen ihre LEBENSENERGIE optimieren und ihren Vorrat an MISSILES auffüllen. Stelle dich vor das Terminal, so dass Samus ihren Waffenarm damit verbinden kann.



AUFZÜGE

Stelle dich auf die Beförderungsplattform und aktiviere den AUFZUG, indem du ▲▼ auf dem ✚Steuerkreuz drückst.

BEREITS GEBORGENES ITEM

NOCH NICHT GEBORGENES ITEM

STATUS EINSEHEN

Drücke die R-Taste, während du dich auf dem **Kartenbildschirm** befindest, um den **Statusbildschirm** aufzurufen. Anhand dieses Bildschirms lässt sich erkennen, welche Fähigkeiten Samus momentan zur Verfügung stehen.

ZUM STANDBY-MODUS

Von diesem Bildschirm aus lässt sich der STANDBY-Modus einschalten. Mit dieser Funktion kannst du den Energieverbrauch einschränken und somit die Batterien schonen, ohne das Spiel ausschalten zu müssen. Der STANDBY empfiehlt sich beispielsweise, wenn du eine kleine Pause machen möchtest, aber keine SPEICHERSTATION in der Nähe ist.

STANDBY-MODUS EINSCHALTEN

Drücke die L-Taste, während du dich auf dem **Kartenbildschirm** befindest, um den **Standby-Modus-Bildschirm** aufzurufen. Wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes JA an und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Der Bildschirminhalt verblasst daraufhin und zeigt so an, dass der Game Boy Advance sich im STANDBY-MODUS befindet.

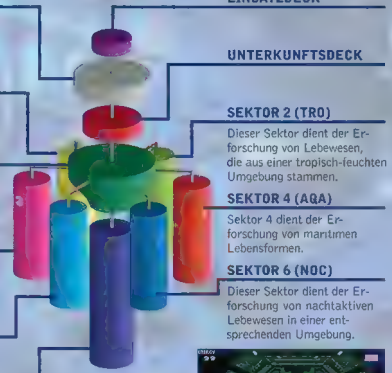
STANDBY-MODUS AUSSCHALTEN

Halte gleichzeitig SELECT und die L- und R-Tasten gedrückt, um den STANDBY-MODUS zu verlassen und zum **Standby-Modus-Bildschirm** zurückzukehren.

Wird der Game Boy Advance im STANDBY-Modus ausgeschaltet, so wird das Spiel beim nächsten Mal von der zuletzt benutzten SPEICHERSTATION aus fortgesetzt. **ACHTUNG!** Zwar werden die Batterien im STANDBY-Modus geschont, aber das eingeschaltete Gerät verbraucht dennoch Energie. Wird der STANDBY-Modus über einen längeren Zeitraum hinweg genutzt, kann es zu einer Erschöpfung der Batterien kommen.

BIOLOGIC SPACE LABS

METROID FUSION spielt an Bord einer weitläufigen Weltraum-Station, den Anlagen der BIOLOGIC SPACE LABS. Nachfolgend eine schematische Darstellung der Station:



LANDEBUCHT
Hier betritt Samus zum ersten Mal die Station. Ihr Schiff ist ebenfalls dort zu finden.

SEKTOR 1 (SRX)
Dieser Sektor enthält eine Nachbildung des Ökosystems von SR388.

HAUPTDECK
In diesem Bereich befinden sich die Zugänge zu den AUFZÜGEN sowie einige Lagerräume.

SEKTOR 3 (PYR)
Dieser Sektor dient der Erforschung von Lebewesen, die in sehr heißen Lebensräumen beheimatet sind.

SEKTOR 5 (ARC)
Dieser Sektor dient der Erforschung von Lebewesen, in deren natürlichen Lebensräumen extrem niedrige Temperaturen herrschen.

REAKTOR-SILO

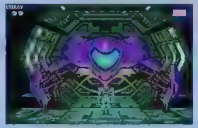
EINSATZDECK

UNTERKUNFTSDECK

SEKTOR 2 (TRO)
Dieser Sektor dient der Erforschung von Lebewesen, die aus einer tropisch-feuchten Umgebung stammen.

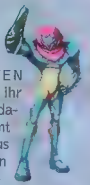
SEKTOR 4 (AQA)
Sektor 4 dient der Erforschung von maritimen Lebensformen.

SEKTOR 6 (NOC)
Dieser Sektor dient der Erforschung von nachtaktiven Lebewesen in einer entsprechenden Umgebung.



SAMUS' FÄHIGKEITEN

WIEDERHERSTELLUNG VON SAMUS' VERLORENEN FÄHIGKEITEN



Nachdem die X-PARASITEN Samus befallen hatten, wurde ihr Anzug infiziert und einige Teile davon mussten chirurgisch entfernt werden. Dadurch verlor Samus die meisten ihrer besonderen Fähigkeiten. Das METROID-Serum, mit dem man sie behandelte, veränderte jedoch auch ihre genetische Beschaffenheit. Sie verfügt nun über die Eigenschaft der METROIDS, den X-PARASITEN gegenüber widerstandsfähig zu sein. Wenn man so will, kehrte sie als perfekter X-PARASITEN-Jäger aus dem Koma zurück.

ÜBERTRAGUNG VON DATEN

Samus hat zwei Möglichkeiten, um verlorene Fähigkeiten wiederherzustellen. Die erste Methode besteht darin, einen Download von Daten durchzuführen, die vom Hauptquartier bereitgestellt wurden.

Datenraum

Diese Daten stehen zur Verfügung, sobald ihre Entwicklung abgeschlossen ist und sie versandt worden sind. Der Computer informiert Samus darüber.

ABSORBIEREN DES X-KERNS

Die zweite Methode, verlorene Fähigkeiten wiederzuerlangen, ist, einen großen X-Kern zu absorbieren. Die Abbildung weiter unten zeigt eine der vielen Erscheinungsformen dieser gefährlichen Kreatur. Die jeweiligen Eigenschaften der X-Kerne unterscheiden sich von Typ zu Typ, doch die massive, stachelige Außenmembran weisen alle Varianten auf. Diese stabile Hülle macht den Einsatz einer durchschlagsstarken

Waffe erforderlich, wie z. B. MISSILES. Nur so lässt sich der eigentliche Kern zur Aufnahme durch Samus freilegen. Einige Arten der X-Kerne sind sehr ausdauernd – eine vorsichtige Vorgehensweise wird empfohlen.

Ein X-Kern setzt bei Beschuss durch BEAM-Waffen sowie MISSILES X-PARASITEN frei. Du kannst das zu deinem Vorteil nutzen, wenn sich deine LEBENSENERGIE oder dein Waffenvorrat dem Ende zu neigen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

MORPH BALL

Dank dieser Fähigkeit kannst du dich zu einem Ball zusammenrollen und dadurch enge Passagen und Verbindungswege nutzen. Drücke dazu zweimal ▼ auf dem ✚ Steuerkreuz.

HI-JUMP + SPRING BALL

Vergrößert das Sprungvermögen. Darüber hinaus ermöglicht er das Springen im MORPH BALL-Modus.

SPEED BOOSTER

Beschleunige auf Rekordtempo, um damit Barrieren zu durchbrechen und Gegner zu überrennen. Steuere mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes fortwährend in die Richtung, in die Samus rennen soll (Anlauf erforderlich).

SPACE JUMP

Ermöglicht es, fortwährende Salti in der Luft auszuführen. Durch geschickte Nutzung dieser Technik ist es möglich, sich annähernd frei in der Luft zu bewegen.

SCREW ATTACK

Treffe Gegner mit einem Salto, um Schaden zu bewirken.

> Solange Samus der GRAVITY SUIT fehlt, lassen sich SPEED BOOSTER, SPACE JUMP und SCREW ATTACK nicht unter Wasser einsetzen.

BOMBENARTEN

BOMBEN

Diese unbegrenzt verfügbaren BOMBEN lassen sich nur in Kombination mit dem MORPH BALL einsetzen. Sie eignen sich zur Bekämpfung von Gegnern sowie zur Sprengung von bestimmten Komponenten in Wänden, Decken und Böden, die Durchgänge blockieren oder verbergen.

POWER BOMBEN

Diese BOMBEN verfügen über enorme Sprengkraft. Die Explosionswelle reicht über den gesamten sichtbaren Bereich und kann eine begrenzte Anzahl an Gegnern in Mitleidenschaft ziehen. Halte im MORPH BALL-Modus die R-Taste gedrückt und drücke zusätzlich den B-Knopf.

BEAM-WAFFEN

NORMAL

Diese Beam-Waffe gehört zur Standard-Ausrüstung, über die Samus von Anfang der Mission an verfügt.

CHARGE

Mit Hilfe der CHARGE BEAM-Technologie lässt sich Beam-Energie sammeln und gebündelt abgeben, um einen stärkeren Schuss zu erhalten. Halte zum Aufladen den B-Knopf gedrückt. Lasse los, wenn das Energie-Maximum erreicht ist.

WIDE

Der WIDE BEAM ermöglicht das gleichzeitige Abfeuern von drei Schüssen.

PLASMA

Dieser Beam durchdringt organische Strukturen und ermöglicht dadurch, gleichzeitig mehrere Objekte in einer Reihe zu treffen.

WAVE

Der WAVE BEAM durchdringt selbst feste Werkstoffe wie Metalle.

MISSILES

NORMAL

Diese Standard-MISSILES erhält Samus bereits im frühen Verlauf ihrer Mission.

SUPER

SUPER MISSILES verfügen über die dreifache Durchschlagskraft von normalen MISSILES.

ICE

Mit Hilfe der ICE MISSILES ist ein vorübergehendes Einfrieren von Gegnern möglich. Samus kann diese Gegner schadlos berühren.

DIFFUSION

DIFFUSION MISSILES setzen nach dem Aufprall starke Explosionsenergie frei, die alle Gegner innerhalb eines bestimmten Radius erreicht. Halte die R-Taste gedrückt und lasse sie los, wenn die MISSILE aufgeladen ist.

ANZÜGE

FUSION SUIT

Diesen Standard-Anzug erhält Samus, nachdem ihr ursprünglicher Anzug beim Entfernen der X-Parasiten beschädigt wurde. Sie trägt den Anzug zu Beginn der Mission.

VARIA SUIT

Reduziert den Schaden, der durch gegnerische Angriffe entsteht. Außerdem schützt er vor extremen Temperaturen.

GRAVITY SUIT

Bietet noch besseren Schutz vor gegnerischen Angriffen. Zudem ermöglicht er völlige Bewegungsfreiheit im Wasser und bietet Schutz vor Lava.

ITEMS

Innerhalb der Station lassen sich verschiedene Items finden.

ENERGIE-TANK

Erweitert die Anzahl der ENERGIE TANKS und füllt alle bestehenden Tanks wieder auf.

MISSILE CONTAINER

Erweitert die Anzahl von MISSILES, die Samus mit sich führen kann.

POWER BOMBEN-CONTAINER

Erweitert die Anzahl von POWER BOMBEN, die Samus mit sich führen kann.

SPEZIELLE BLÖCKE

An Bord der Station gibt es best mmte Bereiche im Boden, in Wanden und Decken, die durchbrochen werden können.

TARNBLÖCKE

Tarnblöcke verdecken auf der gesamten Station geheime Verbindungswege. Manche von ihnen lassen sich sehr einfach finden, aber andere sind sehr gut versteckt. Tarnblöcke lassen sich mit Beam-Technologie sowie Bombeneinsatz entfernen. Um möglichst viele von ihnen zu finden, solltest du Böden, Decken und Wände sorgfältig mit BOMBEN und BEAM untersuchen.

LOSE BLÖCKE

Diese Blöcke zerbröckeln und verschwinden, wenn man sie betritt.

MISSILE-BLÖCKE

Verwende MISSILES, um einen solchen Block zu entfernen.

BOOST-BLÖCKE

Nachdem du über den SPEED BOOSTER verfügst, kannst du diese Blöcke zerbrechen. Um eine ausreichende Geschwindigkeit zu erreichen, ist etwas Anlauf notwendig. Daher solltest du bereits im Raum zuvor beginnen, Anlauf zu nehmen.

BOMBEN-BLÖCKE

Diese Blöcke lassen sich nur mit BOMBEN zerstören.

POWER BOMBEN-BLÖCKE

Setze POWER BOMBEN ein, um diese speziellen Blöcke zu zerstören.

SCREW ATTACK-BLÖCKE

Setze die SCREW ATTACK ein, um diese Blöcke zu zerbrechen.

SCHLEUSEN

Ob bestimmte Schleusen zugänglich sind oder nicht, hängt vom Status der Sicherheitssperren der Station ab. Schieße auf das Schott, um eine Schleuse zu öffnen. Manche Schleusen sind gesperrt. Sie zu passieren erfordert, dass die jeweilige, generelle Sicherheitssperre von einem zentralen Ort aus gelöst wird.

GRAUE SCHLEUSEN
SICHERHEITSSPERRE 0

BLAUE SCHLEUSEN
SICHERHEITSSPERRE 1

GRÜNE SCHLEUSEN
SICHERHEITSSPERRE 2

GELBE SCHLEUSEN
SICHERHEITSSPERRE 3

ROTE SCHLEUSEN
SICHERHEITSSPERRE 4

SPEZIELLE SCHLEUSEN

Diese Schleusen lassen sich erst öffnen, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt worden sind.

SCHLEUSEN-BLOCKADE DURCH GEGNER

Gegner, die eine Schleuse blockieren, lassen sich durch Missiles bekämpfen.

HEBETÜREN

Hebetüren öffnen sich, wenn deren Signalleuchte von einem Beam getroffen wird.

VOM X-PARASITEN INFIZIERTE GEGNER

Fast alle Gegner, auf die Samus trifft, sind imitierte oder infizierte Exemplare der Lebewesen, die an Bord der Station erforscht werden sollten. Greife sie an, um die X-Parasiten freizusetzen, die sie infiziert haben.

HORNOAD

Eine ursprüngliche Gattung vom Planeten SR388. Diese froschähnlichen, springenden Lebewesen bevorzugen Höhlen als Lebensraum.

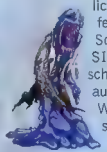
ARACHNUS

Auch diese Gattung ist ein typischer Vertreter der Fauna des Planeten SR388. Sie rollen sich kugelförmig zusammen, um anzugreifen. Weiche ihnen aus und greife sie mit MISSILES an.

Die X-PARASITEN nehmen unterschiedlichste Formen an und lassen keine Gelegenheit aus, um anzugreifen. Gehe daher mit äußerster Vorsicht vor, wenn du die Raumstation erforschst.

UNTOTE FORSCHER

Diese sich langsam fortbewegenden Kreaturen sind offensichtlich das Endergebnis einer Infektion durch X-PARASITEN. Scheinbar haben die X-PARASITEN zuvor die DNS von schleimabsondernden Spezies aufgenommen und dann diese Wissenschaftler infiziert. Sie scheinen irgendwo zwischen Leben und Tod dahinzuvegetieren.



ZEBESIANISCHE WELTRAUMPIRATEN

Diese gefürchteten Außerirdischen versuchten einst, METROIDS zur Verwirklichung ihrer Ziele zu missbrauchen. Sie sind sehr geschickt beim Erklimmen von Wänden und greifen vornehmlich von dort aus an.

EIN KURZER RÜCKBLICK AUF DIE JÜNGSTE GESCHICHTE

In den vergangenen Jahren wurde deutlich, dass die Existenz der METROIDS auf die Bemühungen einer alten Zivilisation, die der Chozo, zurückzuführen ist. Weniger bekannt ist allerdings die Tatsache, dass die METROIDS von ihnen allein zur Vertreibung der X-PARASITEN erschaffen wurden.

Da die X-PARASITEN über ein geradezu explosives Vermehrungspotential verfügen, kam es durch deren Überzahl zu einer massiven Bedrohung des Ökosystems von SR388. Es fehlte eine Instanz, die im Stande war, ein natürliches Gegengewicht zu bilden und so die Population in Schach zu halten. Die METROIDS sollten diese Aufgabe übernehmen.

Als die METROIDS, die einzigen bekannten, natürlichen Gegner der X-PARASITEN, von Samus ausgelöscht wurden, explodierte ihre Population förmlich. Es ist schon fast als Ironie zu betrachten, dass die X-PARASITEN beinahe für Samus' Tod durch Infizierung ihres Anzugs verantwortlich gewesen wären.

Doch es kam anders und Samus' Leben wurde durch die Injektion eines experimentellen Impfstoffs mit METROID-DNS gerettet. Sie erbte die einzigartigen Eigenschaften der METROIDS – nur sie konnte der Horde von X-PARASITEN noch entgegentreten und sie aufhalten.

In einem Schriftstück der altertümlichen Chozo-Literatur fand man einen interessanten Verweis auf die METROIDS. Es hat den Anschein, dass sich das Wort „Metroid" aus der alten Chozo-Sprache grob mit „Ultimativer Kämpfer" übersetzen lässt. Durch die Wirkung von METROID-DNS in ihrem Körper ist der Titel „Ultimativer Kämpfer" womöglich die passendste Bezeichnung, die man der wiedergeborenen Samus Aran verleihen kann.

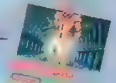
DIE METROID-SERIE

Im Jahr 1986 erschien METROID auf dem Nintendo Entertainment System. Es folgte 1991 die Veröffentlichung von METROID II und 1994 die von SUPER METROID.

Nintendo Entertainment System

METROID

Halte die Weltraumpiraten auf und beschütze den intergalaktischen Frieden!



Super Nintendo Entertainment System

SUPER METROID

Vernichte die Weltraumpiraten und rette den letzten Metroid!

Game Boy

METROID II: RETURN OF SAMUS

Vernichte alle verbliebenen Metroids!

Game Boy Advance

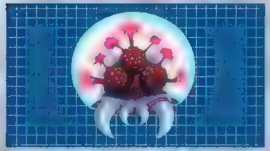
METROID FUSION

Befreie das Universum von der Geißel der X-Parasiten!

SOMMAIRE

La menace Métroïde 53
Extraits du journal de Samus Aran 54
A propos des parasites X 56
Commandes 57
Les actions de Samus 58
Commencer à jouer 59
Sauvegarder 59
Terminal de Cartes 61
L'écran de jeu 62
L'écran de cartes 63
Les Laboratoires Spatiaux Biométrix 66
Les pouvoirs de Samus 67
Objets 70
Blocs spéciaux 71
Portes 72
Qui sont les ennemis de Samus ? 73
Un peu d'histoire... 74
Le parcours de Samus Aran 75

LA MENACE METROIDE



En 20X5, un vaisseau d'exploration appartenant à la Fédération Galactique découvrit une nouvelle forme de vie sur SR388: un organisme parasite flottant appelé Métroïde. Les Métroïdes avaient la faculté d'absorber toute forme d'énergie. Conscients des pouvoirs exceptionnels de cet organisme, les pirates de l'espace s'en emparèrent pour en faire une arme toute puissante. Leur objectif: devenir les maîtres de l'univers. Quelque temps après cet enlèvement, la redoutable chasseuse de primes Samus Aran fut chargée d'arrêter les ravisseurs qui s'étaient retranchés sur Zèbes. Sur cette planète, elle rencontra Mother Brain, la reine des pirates de l'espace. Le duel fut d'une extrême violence, mais Samus fut la plus forte.

Les Métroïdes étant un fléau, la section armée de la Fédération devait tous les détruire. Mais elle échoua. La Fédération dut donc se rendre à l'évidence: seule Samus pouvait réussir.

Alors que Samus avait pratiquement terminé sa mission sur SR388, elle vit un œuf Métroïde éclore sous ses yeux. Le nouveau-né se prit immédiatement d'une affection naturelle pour Samus, qui décida de confier cette larve à l'Académie des Sciences Spatiales, une institution spécialisée dans l'observation et la recherche scientifiques. D'après le résultat des recherches que l'Académie mena sur la dernière larve Métroïde, il fut établit que les propriétés des Métroïdes pourraient être intégrées à des technologies qui contribueraient fortement au bien-être de l'humanité. En particulier, la reproduction contrôlée a montré qu'il était aisé d'exploiter leur potentiel en matière d'absorption d'énergie.

Tandis que tout tendait à préserver la paix dans l'immense galaxie, les pirates de l'espace s'acharnaient à semer le trouble. Ils s'emparèrent de la larve Métroïde et se retranchèrent de nouveau sur Zèbes.

Samus partit donc aussitôt du côté de Zèbes pour récupérer le Métroïde, mais aussi pour mettre définitivement les pirates hors d'état de nuire.

Lors du duel entre Samus et Mother Brain, la dernière larve Métroïde sacrifia sa vie pour sauver Samus. Ainsi, la perspective d'utiliser les Métroïdes pour le bien de toute la galaxie n'était plus qu'un rêve.

EXTRAITS DU JOURNAL DE SAMUS ARAN

SR388, la terre natale des Métroïdes. Les créatures qui y vivent aujourd'hui persistent à essayer de rétablir une hiérarchie naturelle, sans les Métroïdes, autrefois l'espèce dominante sur SR388.

La Fédération confia à la compagnie Biométrix la tâche d'observer la restructuration de l'écosystème sur cette planète. Etant donné mes nombreuses missions sur SR388, la Fédération m'avait engagée pour apporter à cette compagnie une assistance sur le terrain. Ainsi, il me fallut retourner sur cette terre maudite.

Tandis que les chercheurs procédaient à des prélèvements biologiques sur la surface de la planète, je rencontrai une forme de vie que je n'avais jamais vue auparavant.

Il s'agissait d'un corps parasite d'origine inconnue. Les chercheurs l'appelèrent "X". N'ayant aucune idée des conséquences de cette rencontre, je montai dans mon vaisseau et pris la direction de la zone de prélèvements suivante. Soudain, je fus prise d'un terrible malaise et perdis connaissance. Mon vaisseau s'éloigna de l'orbite planétaire puis pénétra dans une ceinture d'astéroïdes.

Heureusement, la capsule de secours fut éjectée automatiquement, peu de temps avant que le vaisseau n'explose. Les chercheurs basés sur la nouvelle station de recherche orbitale envoyèrent aussitôt une navette pour récupérer la capsule. Hélas, les X s'étaient entre-temps multipliés dans mon corps et avaient même réussi à infiltrer mon Costume de Puissance. L'infection progressait de façon alarmante !

Mon pouls comme ma tension chutèrent et je tombai dans un coma très profond. Mes chances de survie étaient estimées à 0,873 % ! On me transporta alors à la Base de la Fédération Galactique pour que j'y reçoive des soins d'extrême urgence.

Comme mon Costume de Puissance était constitué d'éléments organiques directement reliés à mon organisme, ma santé était sérieusement compromise. Selon les chirurgiens de la Fédération, il était impossible de retirer le costume tant que j'étais inconsciente. La seule solution envisageable était d'extraire par incision les fragments infectés du costume et ce, sans attendre mon réveil. Les fragments retirés furent immédiatement envoyés pour analyse aux laboratoires de recherche de la compagnie Biométrix.

Malgré ces incisions, les X continuèrent à progresser dans mon corps et finirent pas atteindre mon système nerveux. Les médecins, impuissants, ne pouvaient qu'observer la dégradation de mon état...

In extremis, l'un deux proposa de créer un vaccin à partir de cellules Métroïdes. La Fédération avait conservé une culture cellulaire de la dernière larve Métroïde. Les scientifiques préparèrent et injectèrent le sérum aussitôt. Son effet fut immédiat puisque tous les X furent instantanément détruits. Je revenais de loin...

Lorsque je repris connaissance, les scientifiques m'informèrent que la larve m'avait de nouveau sauvé la vie.

Peu de temps après mon réveil, la Base reçut un signal de détresse provenant de la station de recherche.

"Alerte ! Une explosion vient de retentir dans l'Unité de Quarantaine. Impossible d'en déterminer la cause !"

Les cris qui s'échappaient du récepteur étaient si stridents que je pouvais les entendre depuis l'infirmerie. Mon intuition me disait que quelque chose de terrible allait se produire... ou s'était déjà produit. Sans attendre, je montai à bord du vaisseau que la Fédération mit à ma disposition et je leur adressai le message suivant :

"Arrivée dans les Laboratoires Spatiaux Biométrix dans 10 minutes. Préparez le module d'amarrage."

A PROPOS DES PARASITES X

LES PARASITES X

Les X semblent provenir de SR388. Cette planète est la terre natale de leur seul prédateur, les Métroïdes. Depuis que Samus a exterminé les Métroïdes sur SR388, les X se sont furieusement propagés sur la planète, infectant toutes les créatures qui y vivaient.

Les X,
organismes parasites
inconnus

LES FACULTES DES PARASITES X

Les X sont des parasites qui infectent d'autres organismes et les utilisent comme hôtes. Ils se développent dans le système nerveux des créatures qu'ils infectent. Plus inquiétant encore : ils ont la faculté de reproduire parfaitement toute forme de vie. En effet, ils semblent être capables de s'approprier le code génétique et la mémoire de leurs victimes.

SAMUS ET LES PARASITES X

Les X deviennent très agressifs lorsqu'ils flairent la présence de substances Métroïdes. Comme la structure cellulaire de Samus ressemble désormais à celle des Métroïdes, les parasites X la pourchassent et la combattent sans merci.

L'ABSORPTION DE PARASITES X

L'administration du sérum Métroïde s'est accompagnée de quelques effets inattendus. En effet, la structure cellulaire de Samus a radicalement été modifiée. Tel un Métroïde, Samus peut maintenant absorber les parasites X dans leur forme gélatineuse et ainsi régénérer ses réserves en énergie et en missiles. Quand Samus détruit un organisme infecté par les parasites X, elle doit capturer le X dans sa forme d'origine dès qu'il s'échappe du corps de l'hôte.

COMMANDES

Manette ✚

- ◄► Se déplacer (maintenez enfoncé pour accélérer)
- ▲ Diriger le sens du tir vers le haut
  Monter les échelles
  Désactiver la BOULE MORPHING
- ▼ S'accroupir
  Descendre les échelles
- ▼▼ Activer la BOULE MORPHING
- ◄►▲ Attraper les échelles pendant un saut
- ▲▼ Contrôler les ASCENSEURS

Bouton B

- Tirer (RAYONS et MISSILES)
- RAYON DE CHARGE (maintenez appuyé pour charger, relâchez pour tirer)
- Poser des BOMBES en mode BOULE MORPHING
- Poser des BOMBES DE PUISSANCE (maintenez le bouton R enfoncé puis appuyez sur le bouton B)

Bouton R

Apprêter les MISSILES
✚ + Ⓑ : Tirer des MISSILES

Bouton A

Sauter
◄► + Ⓐ : Se déplacer en sautant
Descendre des échelles

Bouton L

Tir oblique dirigé vers le haut
✚▼ : Tir oblique dirigé vers le bas

START

Afficher la CARTE
Ⓐ Afficher l'écran du statut de Samus (Status) à partir de l'écran de cartes
Ⓛ Afficher l'écran du mode veille (Sleep) à partir de l'écran de cartes

SELECT

✚ + Ⓛ + Ⓡ :
Désactiver le MODE VEILLE

Commandes de menu

- ✚ Sélectionner
- Ⓐ Valider
- Ⓑ Annuler
- Ⓡ Retour à l'écran précédent

Si vous appuyez simultanément sur les boutons A, B, START et SELECT, le jeu sera réinitialisé.

Vous devez tout d'abord acquérir l'ACCELERATEUR, la BOULE MORPHING et le RAYON DE CHARGE. Il vous faut également télécharger les données du MISSILE, de la BOMBE et de la BOMBE DE PUISSANCE. Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre "Les pouvoirs de Samus".

LES ACTIONS DE SAMUS

Voici une liste non exhaustive des actions que peut exécuter Samus. Maîtrisez-les pour progresser dans le jeu.

SAUT ET SALTO

Appuyez sur le bouton A pour sauter. Tandis que vous sautez, déplacez-vous vers la gauche ou vers la droite afin d'exécuter des saltos tout en avançant.

SE SUSPENDRE AUX REBORDS

Sauter vers les rebords vous permet de vous y agripper. Certains rebords sont plus difficiles à attraper que d'autres, il faut donc persister !

ATTAQUE A COUPS DE SALTOS (RAYON DE CHARGE REQUIS)

Après avoir chargé un rayon, sautez sur les ennemis qui succombent normalement au RAYON DE CHARGE.

ECHELLES

Le Saut permet à Samus d'accéder aux échelles.

Pour descendre d'une échelle, utilisez la manette ✚ afin de choisir une direction puis appuyez sur le bouton A. Samus effectuera alors un salto.

Pour attaquer depuis une échelle, utilisez la manette ✚ pour viser et le bouton B pour tirer.

PASSAGES ETROITS

Une fois la BOULE MORPHING acquise, Samus pourra se glisser dans tous les passages étroits. Appuyez deux fois sur ▼ sur la manette ✚ pour vous transformer en BOULE MORPHING.

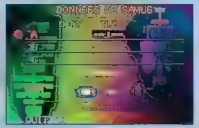
Pour accéder à certaines zones (voir exemple ci-dessous), vous devez sauter et attraper le rebord. Ensuite, vous devez appuyer une fois sur ▲ sur la manette ✚ pour prendre automatiquement la forme de la BOULE MORPHING.

COMMENCER A JOUER

Insérez la cartouche dans votre Game Boy Advance™ puis mettez votre console en marche. L'**écran de sélection de la langue** s'affiche. Choisissez une langue et appuyez sur le bouton A pour valider. Lorsque l'**écran titre** s'affiche, appuyez sur JOUER.

Ecran titre

L'**écran des données de Samus** s'affiche. Trois fichiers peuvent y être sauvegardés. Utilisez la manette ✚ pour sélectionner un fichier de données. Appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Appuyez ensuite sur JOUER.



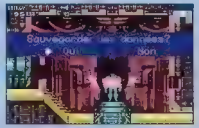
Ecran des données de Samus

Si vous souhaitez jouer avec des écouteurs, utilisez la manette ✚ pour sélectionner l'icone représentant un casque stéréo. Choisissez ensuite un fichier pour commencer à jouer en stéréo. Votre mission sur la station de recherche peut alors débuter !

Les fichiers de données de jeu peuvent être copiés ou effacés à partir de **l'écran des données de Samus**. Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre suivant.

SAUVEGARDER

Seules les UNITES DE SAUVEGARDE vous permettent de sauvegarder les données de jeu. Vous pouvez alors reprendre le jeu à tout moment à partir de la dernière UNITE DE SAUVEGARDE visitée.



COMMENT SAUVEGARDER?

Si vous accédez à une UNITE DE SAUVEGARDE et que vous souhaitez sauvegarder la partie, sélectionnez OUI au moyen de la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Un message s'affiche pour vous informer que la sauvegarde est terminée.

Si vous éteignez votre console en cours de partie, vous reprendrez le jeu à partir de la dernière sauvegarde.

EFFACEMENT/COPIE DES DONNEES SAUVEGARDEES

Vous pouvez copier ou effacer les fichiers de données de jeu à partir de l'écran des données de Samus.

COPIER DES DONNEES DE JEU

1. Sélectionnez le fichier de données à copier et appuyez sur le bouton A.
2. Sélectionnez COPIER et appuyez sur le bouton A.
3. Choisissez un emplacement puis appuyez sur le bouton A pour effectuer la copie.

EFFACER DES DONNEES DE JEU

1. Sélectionnez le fichier de données à effacer et appuyez sur le bouton A.
2. Sélectionnez EFFACER et appuyez sur le bouton A.
3. Choisissez OUI puis appuyez sur le bouton A pour effectuer l'effacement.

Ecran de copie de données

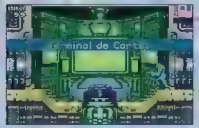
Ecran d'effacement de données

EFFACEMENT DE TOUTES LES DONNEES SAUVEGARDEES

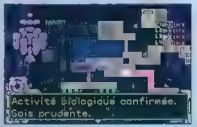
Allumez votre Game Boy Advance et appuyez aussitôt sur les boutons L et R pour afficher l'écran Effacer toutes les données sauvegardées?. Sélectionnez OUI si vous souhaitez effacer l'ensemble des données et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Pour procéder à l'effacement, sélectionnez de nouveau OUI et validez votre choix en appuyant sur le bouton A.

TERMINAL DE CARTES

Samus doit accéder aux TERMINAUX DE CARTES pour obtenir ses instructions. A partir de ces terminaux, Samus peut se connecter à l'ordinateur principal de son vaisseau. Avant de formuler la prochaine mission, l'ordinateur tient compte de la condition physique de Samus ainsi que des évènements qui viennent de se produire sur la station de recherche.



A PROPOS DE L'ORDINATEUR



Les instructions concises et logiques que Samus reçoit sont formulées par l'ordinateur central de son vaisseau. Cet ordinateur lui rappelle beaucoup Adam Malkovich, l'ancien général de la Fédération Galactique. C'est pourquoi Samus se plaît à l'appeler Adam.

L'ECRAN DE JEU

MISSILES

Nombre de MISSILES que Samus transporte. Si ce nombre tombe à zéro, Samus n'est alors plus en mesure de lancer des MISSILES.

BOMBES DE PUISSANCE

Nombre de BOMBES DE PUISSANCE que Samus transporte. Si ce nombre tombe à zéro, Samus ne sera plus en mesure de poser des BOMBES DE PUISSANCE.

ENERGIE

Quantité d'énergie dont dispose Samus. Si vous êtes à court d'énergie, la partie est perdue.

CARTE

Affiche une carte détaillée du secteur où se trouve Samus. Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre "L'écran de cartes".

RESERVES D'ENERGIE

Réserves d'énergie dont dispose Samus. Une réserve contient 100 points d'énergie.

PORTES

Portes de sécurité destinées a refouler les intrus. Vous pouvez ouvrir ces portes de différentes façons, notamment en tirant dessus ou en désactivant le verrou de sécurité associé. Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre "Portes".

PARASITE X

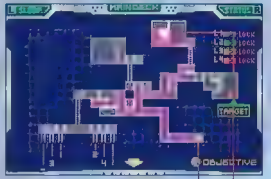
SAMUS ARAN

L'ECRAN DE CARTES

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et afficher l'écran de cartes. Appuyez de nouveau sur START pour quitter l'écran de cartes et revenir au jeu.

Sur la carte, les zones ayant déjà été explorées sont affichées en rose. Utilisez la manette ✚ pour faire défiler la carte. Appuyez sur le bouton A (OBJECTIVE) pour relire la mission actuelle de Samus.

La couleur verte est utilisée pour les zones secrètes qui ne figuraient pas sur la carte de départ. Ces zones sont non seulement susceptibles de renfermer de précieux objets mais elles vous permettront aussi d'éviter les impasses. Faites donc votre possible pour les découvrir!



Vaisseau de Samus

Position actuelle de Samus

Répétition des instructions

SE REPERER SUR LA CARTE

TERMINAL DE CARTES

Vous y recevrez les instructions. Lorsque vous vous trouvez face à l'ordinateur dans un TERMINAL DE CARTES, l'écran de cartes apparaît et les instructions vous sont alors données. Reportez-vous au chapitre "Terminal de Cartes" pour de plus amples informations.

UNITE DE SAUVEGARDE

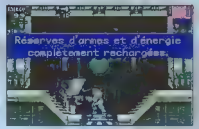
Vous pouvez y sauvegarder les nouvelles données de jeu. Reportez-vous au chapitre "Sauvegarder" pour en savoir plus.

CENTRE DE DONNEES

C'est ici que vous obtiendrez les données d'armement téléchargeables. Reportez-vous au chapitre "Les pouvoirs de Samus" pour en savoir plus.

UNITE DE RECHARGE

Elle vous permet de réapprovisionner vos réserves en ENERGIE et en MISSILES. Toutes les recharges se font via le canon intégré à la combinaison de Samus.



ASCENSEURS

Montez ou descendez les ASCENSEURS en appuyant sur ▲ ou ▼ sur la manette ✚.

OBJETS COLLECTES

OBJETS NON COLLECTES

AFFICHER LE STATUT DE SAMUS

Appuyez sur le bouton R à partir de l'**écran de cartes** afin d'afficher l'**écran du statut de Samus** (Status). Cet écran vous donne un aperçu de votre arsenal actuel.

A PROPOS DU MODE VEILLE

Via l'**écran de cartes**, vous pouvez accéder au MODE VEILLE. Ce mode vous permet d'économiser vos piles sans éteindre la console. La fonction MODE VEILLE est très pratique lorsque vous souhaitez faire une pause et qu'aucune UNITE DE SAUVEGARDE se trouve à proximité.

ACTIVER LE MODE VEILLE

A partir de l'**écran de cartes**, appuyez sur le bouton L pour afficher l'**écran du mode veille** (Sleep). Sélectionnez OUI au moyen de la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. L'écran s'éteint pour indiquer que la Game Boy Advance est en veille.

QUITTER LE MODE VEILLE

Pour quitter le MODE VEILLE et revenir à l'**écran de cartes** , appuyez simultanément sur les boutons SELECT, L et R puis sélectionnez NON.

Si vous éteignez la console alors que le MODE VEILLE est activé, le jeu reprendra à partir de la dernière UNITE DE SAUVEGARDE à laquelle vous avez accédé. **ATTENTION !** Si le MODE VEILLE est activé pendant une période prolongée, les piles finiront par s'user.

LES LABORATOIRES SPATIAUX BIOMETRIX

METROID FUSION se déroule à l'intérieur d'une gigantesque station spatiale qui héberge les laboratoires de recherche de la compagnie Biométrix. Voici un schéma de la station.

MODULE D'ATTERRISSAGE
C'est ici que Samus atterrit. Son vaisseau y restera pendant toute la durée de la mission.

SECTEUR 1 (SRX)
Ce secteur reproduit l'environnement de la planète SR388

PONT PRINCIPAL
Depuis cette zone, vous pouvez accéder, entre autres, aux ascenseurs et points de stockage.

SECTEUR 3 (PYR)
Ce secteur est destiné à l'observation d'organismes vivant dans des habitats extrêmement chauds.

SECTEUR 5 (ARC)
Ce secteur est destiné à l'observation d'organismes vivant dans des habitats de glace.

SILO DU REACTEUR

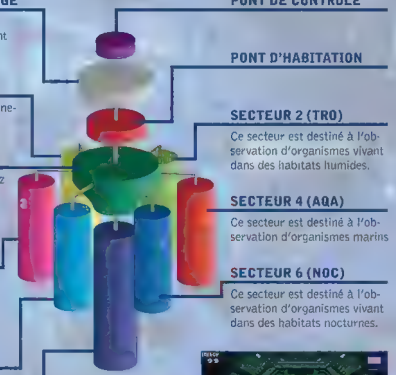
PONT DE CONTROLE

PONT D'HABITATION

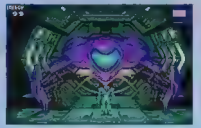
SECTEUR 2 (TRO)
Ce secteur est destiné à l'observation d'organismes vivant dans des habitats humides.

SECTEUR 4 (AQA)
Ce secteur est destiné à l'observation d'organismes marins

SECTEUR 6 (NOC)
Ce secteur est destiné à l'observation d'organismes vivant dans des habitats nocturnes.



BIOMETRIX



LES POUVOIRS DE SAMUS

RESTAURER LES POUVOIRS DE SAMUS

Lorsque Samus fut attaquée par un parasite X, son Costume de Puissance fut tellement infecté que des fragments ont dû être retirés chirurgicalement. Après l'opération, Samus avait perdu la plupart de ses pouvoirs. Cependant, le sérum Métroïde qu'on lui injecta modifia profondément sa structure cellulaire. En effet, tel un Métroïde, Samus était désormais capable de résister aux parasites X. En quelque sorte, elle ressuscita dans la peau du prédateur ultime des parasites X.

TELECHARGEMENT DE DONNEES D'ARMEMENT

Pour Samus, il existe deux moyens de restaurer ses pouvoirs. Elle peut télécharger les données d'armement apprêtées par la Base. C'est l'ordinateur qui informe Samus de la disponibilité de ces données.

Centre de Données

ABSORPTION D'UN NOYAU X

L'autre moyen consiste à absorber un parasite X géant, c'est-à-dire un noyau X. L'image ci-dessous vous montre à quoi peut ressembler un noyau X. Il en existe plusieurs types. Chaque type se caractérise par des facultés spécifiques. Toutefois, tous sont enveloppés d'une épaisse membrane épineuse. Cette enveloppe ultra résistante ne peut être détruite qu'au moyen d'une attaque surpuissante, telle que le lancement d'un MISSILE. Une fois cette membrane détruite, le parasite peut être absorbé. Il vous faut cependant être très prudent car certains noyaux X sont extrêmement dangereux.

Le noyau X libérera des parasites X si vous l'attaquez au moyen du RAYON DE CHARGE. Pensez-y, surtout si vos réserves en ENERGIE ou en MISSILES sont sur le point de s'épuiser.

POUVOIRS SPECIAUX

BOULE MORPHING

La BOULE MORPHING vous permet de vous transformer en boule et de vous faufiler dans les brèches. Pour activer cette arme, appuyez deux fois sur ▼ sur la manette ✚.

MEGA SAUT

Le MEGA SAUT vous permet d'accéder à des zones surélevées. Dotée de cette capacité, Samus peut sauter alors qu'elle est en boule.

ACCELERATEUR

L'ACCELERATEUR vous permet de vous déplacer à une vitesse supersonique. Certains obstacles et ennemis qui se trouvent sur votre passage seront alors détruits. Pour accélérer, prenez de l'élan et courez tout en maintenant la manette ✚ enfoncée dans la direction souhaitée.

SAUT SPATIAL

Le SAUT SPATIAL permet d'effectuer des saltos en continu. Avec un peu d'entraînement, vous pourrez utiliser cette arme pour vous propulser dans les airs.

ATTAQUE EN VRILLE

L'ATTAQUE EN VRILLE vous permet de rouler sur l'ennemi pour le détruire et ce, sans causer la moindre blessure à Samus.

L'ACCELERATEUR, le SAUT SPATIAL et l'ATTAQUE EN VRILLE ne peuvent pas être utilisés sous l'eau, sauf si Samus porte le COSTUME DE GRAVITE.

LES DIFFERENTES BOMBES

BOMBE

Les réserves en BOMBES standard sont illimitées. Cette arme vous permet de détruire les ennemis ainsi que les blocs bouchant les passages secrets. Pour poser des bombes, vous devez activer la BOULE MORPHING et appuyer sur le bouton B.

BOMBE DE PUISSANCE

La BOMBE DE PUISSANCE est l'explosif le plus dévastateur. Lorsque vous en posez une, la détonation est alors perceptible sur l'ensemble de l'écran. Elle détruit tous les ennemis présents. Pour poser une BOMBE DE PUISSANCE, activez la BOULE MORPHING puis appuyez simultanément sur les boutons R et B.

LES DIFFERENTS RAYONS

RAYON NORMAL

Il s'agit du rayon dont Samus dispose dès le début du jeu.

RAYON DE CHARGE

Le RAYON DE CHARGE est la version amplifiée et améliorée du Rayon Normal. Pour tirer, appuyez de façon prolongée sur le bouton B. Lorsque vous relâchez ce bouton, un puissant rayon est libéré.

RAYON LARGE

Utilisez le RAYON LARGE pour tirer trois Rayons Normaux en même temps. La probabilité de toucher un ennemi augmente proportionnellement.

RAYON DE PLASMA

Un seul RAYON DE PLASMA vous permet de détruire plusieurs ennemis à la fois.

LE RAYON A VAGUE

Le RAYON A VAGUE a la particularité de traverser les murs.

LES DIFFERENTS MISSILES

MISSILE NORMAL

Ce missile est la première arme que Samus télécharge.

SUPER MISSILE

Le SUPER MISSILE est une arme plus puissante que le Missile Normal.

MISSILE DE GLACE

Le MISSILE DE GLACE vous permet de geler vos ennemis pendant quelques secondes. Ces créatures gelées peuvent être utilisées comme points d'appui.

MISSILE DE DIFFUSION

Le MISSILE DE DIFFUSION vous permet de neutraliser tous les ennemis présents dans un rayon donné. Appuyez de façon prolongée sur le bouton R pour charger puis sur B pour lancer le missile.

LES DIFFERENTES COMBINAISONS

COSTUME FUSION

Samus porte le Costume Fusion dès le début du jeu.

COSTUME VARIA

Le Costume Varia réduit l'impact des attaques portées par l'ennemi. Il permet à Samus de résister aux températures extrêmes.

COSTUME DE GRAVITE

Le Costume de Gravité réduit davantage l'impact des attaques portées par l'ennemi. Il permet à Samus de se déplacer normalement dans l'eau et dans d'autres milieux difficiles. Dotée de cette combinaison, Samus est insensible à la lave en fusion.

OBJETS

Des objets de réapprovisionnement sont éparpillés dans toute la station de recherche. Certains sont très bien cachés.

RESERVE D'ENERGIE

Augmente le nombre de RESERVES D'ENERGIE et recharge toutes les jauges d'énergie existantes.

RESERVE DE MISSILES

Augmente le nombre de MISSILES que Samus peut transporter.

RESERVE DE BOMBES DE PUISSANCE

Augmente le nombre de BOMBES DE PUISSANCE que Samus peut transporter.

BLOCS SPECIAUX

Il est possible de détruire certaines sections des murs, sols et plafonds de la station de recherche.

FAUX BLOC

Derrière les faux blocs se cachent des passages secrets ou de précieux objets. Certains blocs factices sont fissurés, donc facilement reconnaissables. En revanche, d'autres sont sans faille. Les faux blocs peuvent être détruits en posant une bombe ou en libérant un rayon. Pour tous les découvrir, posez des bombes et tirez sur les murs, sols et plafonds aussi souvent que possible.

BLOC CREUX

Ces blocs s'effondrent lorsque vous marchez dessus.

BLOC MISSILE

Utilisez le MISSILE pour détruire ce type de bloc.

BLOC ACCELERATEUR

Utilisez l'ACCELERATEUR pour détruire ce type de bloc. Pour cela, vous devez prendre l'élan qu'il faut.

BLOC BOMBE

Seule une BOMBE peut détruire ces blocs.

BLOC BOMBE DE PUISSANCE

Seule une BOMBE DE PUISSANCE peut détruire ces blocs.

BLOC ATTAQUE EN VRILLE

Utilisez l'ATTAQUE EN VRILLE pour pulvériser ce type de bloc.

PORTES

Les portes de la station de recherche sont tantôt ouvertes tantôt verrouillées, selon les circonstances. Pour ouvrir les portes, il vous suffit de tirer dessus. Dans le cas de portes verrouillées, il vous faut d'abord trouver l'Unité de Sécurité puis désactiver le verrou.

PORTES GRISES
NIVEAU DE SECURITE 0

PORTES BLEUES
NIVEAU DE SECURITE 1

PORTES VERTES
NIVEAU DE SECURITE 2

PORTES JAUNES
NIVEAU DE SECURITE 3

PORTES ROUGES
NIVEAU DE SECURITE 4

PORTES SPECIALES
Vous pouvez les ouvrir si vous remplissez les conditions préalables.

ENNEMIS BLOQUANT LES PORTES

Détruisez-les au moyen du Missile.

PORTES COULISSANTES

Vous pouvez les ouvrir en dirigeant votre Rayon sur la lampe.

QUI SONT LES ENNEMIS DE SAMUS ?

Tous les ennemis que Samus rencontre sont des versions infectées ou copiées des créatures qui faisaient l'objet de recherches scientifiques sur la station. Attaquez ces créatures pour que les parasites X qu'elles renferment deviennent de nouveau flottants et absorbables.

CORNAUD

Espèce originaire de SR388. Cette créature se déplace tel un crapaud et vit dans les grottes.

ZOMBIES

Ces créatures qui avancent d'un pas traînassant sont apparemment nées de la fusion de deux infections. En effet, es parasites X venaient d'absorber l'ADN d'une créature visqueuse lorsqu'ils contaminèrent une équipe de chercheurs.

ARACHNUS

Espèce originaire de SR388. Cette créature se transforme en boule pour attaquer. Esquivez ses coups et ripostez à l'aide du Missile.

PIRATES DE L'ESPACE

Ces extraterrestres tant redoutés avaient autrefois tenté d'utiliser les Métroïdes pour devenir les maîtres de l'univers. Ces créatures se cramponnent aux murs pour attaquer.

Les Parasites X sont partout ! Soyez donc très vigilant lorsque vous explorez la station.

UN PEU D'HISTOIRE...

Nous savons aujourd'hui que les Métroïdes ont été créés par une civilisation très ancienne : le peuple Chozo. Cependant, nous ne sommes pas en mesure d'affirmer que le but de cette création était de chasser les parasites X.

A l'époque, les parasites X, qui ont la faculté de se reproduire très vite, menaçaient de coloniser la planète SR388. Il fallait à tout prix trouver un moyen de contrecarrer leur progression. Il s'avéra alors que seuls les Métroïdes pouvaient les empêcher de gagner du terrain.

Lorsque Samus extermina les Métroïdes, les parasites X en profitèrent pour se multiplier sans retenue. Une perversité ironique marque les événements qui s'ensuivirent : les X attaquèrent et blessèrent grièvement Samus, infestant son Costume de Puissance.

La vie de Samus ne tenait plus qu'à un fil. In extremis, Samus fut sauvée grâce à un sérum élaboré à partir de l'ADN Métroïde. Héritière des pouvoirs des Métroïdes, Samus était désormais seule face à la horde de parasites X.

Dans un parchemin rédigé par le peuple Chozo, un passage très intéressant était consacré aux Métroïdes. Dans la langue Chozo, Métroïde semble signifier "prédateur ultime". Suite à l'injection de l'ADN Métroïde, Samus Aran ressuscita. A juste titre, elle peut désormais être considérée comme le prédateur ultime.

LE PARCOURS DE SAMUS ARAN

METROID FUSION est le quatrième volet d'une aventure qui commença en 1986 avec la sortie de METROID sur la console Nintendo Entertainment System. Ce jeu fut suivi de METROID II (1991) et de SUPER METROID (1994).

Nintendo Entertainment System

METROID

Arrêtez les pirates de l'espace et rétablissez la paix dans la galaxie !

Super Nintendo Entertainment System

SUPER METROID

Neutralisez les pirates de l'espace et sauvez le dernier Métroïde !

Game Boy

METROID II: RETURN OF SAMUS

Exterminez les Métroïdes !

Game Boy Advance

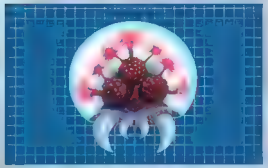
METROID FUSION

Exterminez les parasites X et sauvez l'univers !

ÍNDICE

La amenaza metroide 29
Extracto del diario de Samus Aran 30
Acerca del parásito X 32
Controles 33
Acciones de Samus 34
Cómo empezar a jugar 35
Cómo guardar 35
Las salas de navegación 37
La pantalla de juego 38
La pantalla del mapa 39
Laboratorios Espaciales Biometrox 42
Las habilidades de Samus 43
Objetos 46
Bloques especiales 47
Las puertas 48
Enemigos mimetizados por el parásito X 49
Una breve introducción histórica 50
La serie Metroid 51

LA AMENAZA METROIDE



En el año cósmico 20X5, una nave de exploración de la Federación Galáctica descubrió un organismo desconocido en SR388. La criatura voladora era un Metroid, una criatura parasitaria con la capacidad de absorber energía para su propia supervivencia.

Un tiempo después, la talentosa cazarrecompensas Samus Aran fue enviada en solitario para hacer frente a los Piratas Espaciales de Zebes, los cuales habían abducido al último espécimen para usarlo como arma. En Zebes, Samus se encontró también con el Cerebro Madre, un ente biomecánico, líder de los Piratas Espaciales, que entabló una lucha encarnizada con Samus. A partir de ese momento, los Metroides fueron vistos como una gran amenaza.

Más tarde, después de que todo un pelotón de la Federación fuera arrasado en un intento por exterminar a los últimos Metroides, Samus Aran sería enviada a SR388 para llevar a cabo esta misión.

Al final de la batalla en SR388, un Metroid nació ante la atenta mirada de Samus y éste vio en ella la figura de su madre. Samus se llevó consigo la larva metroide, la última en el universo, a la Academia de Ciencias Espaciales para su observación e investigación.

Esta investigación reveló posibles aplicaciones de la tecnología metroide para el beneficio de la humanidad. Las propiedades de absorción de energía de los Metroides podrían utilizarse mientras se les estudiaba y reproducía artificialmente en estrictas condiciones de cautividad.

Justo cuando parecía que la paz podía reinar en la galaxia, los Piratas Espaciales volvieron a por la larva metroide, llevándosela de vuelta a Zebes.

Samus persiguió a los Piratas hasta Zebes y luchó contra ellos para recuperar al último Metroid.

En la batalla final contra el Cerebro Madre, la cría salvó a Samus, perdiendo la vida en el intento. Samus consiguió derrotar al Cerebro Madre, pero el universo había perdido la posibilidad de usar a los Metroides en beneficio de la humanidad.

EXTRACTO DEL DIARIO DE SAMUS ARAN

SR388. Un repugnante planeta, hogar de los Metroides. Después de tantos años, las criaturas que seguían poblando el planeta parecían seguir intentando adoptar la jerarquía natural, donde los Metroides no serían ya los principales predadores.

La Federación encargó a los Laboratorios Espaciales Biometrox la observación de la reestructuración del ecosistema. Y, por la experiencia que tenía en SR388, el gobernador de la Federación encargado de este sector me contrató para proteger las expediciones realizadas sobre la superficie de SR388. Así que me encontré de nuevo sobre esa maldita roca.

La recolección de muestras en el planeta estaba yendo sobre ruedas cuando entré en contacto con un organismo que no había visto antes.

El organismo era una forma de vida parasitaria desconocida hasta el momento, a la cual los investigadores llamaron "X". Sin prestarle demasiada atención, subí a mi nave y me dirigí al siguiente punto de recolección. De repente mi cuerpo se quedó rígido y perdí el conocimiento. La nave comenzó a desviarse de la órbita del planeta hacia un cinturón de asteroides.

Afortunadamente la vaina de escape se expulsó antes de que la nave se estrellara. Los investigadores de la nueva estación espacial en órbita alrededor de SR388 enviaron una lanzadera para recoger la vaina justo después. Durante este tiempo, el X se había multiplicado por todo mi cuerpo, infectando incluso mi traje.

Mi pulso y presión sanguínea descendieron rápidamente y quedé sumida en un coma profundo. El Dispositivo de Simulación Médica me pronosticó un 0,873 % de probabilidades de supervivencia. Fui llevada al cuartel general de la Federación Galáctica para recibir un tratamiento médico de urgencia.

El hecho de que mi traje estuviera compuesto por componentes biológicos y de que estuviera tan integrado en mi cuerpo fue lo que empeoró mi estado. Los cirujanos de la Federación no pudieron quitarme el traje mientras seguía inconsciente. La única posibilidad era separar y retirar las partes infectadas de mi traje ajustado a mi cuerpo casi inerte; justo después, enviaron estas partes a la estación de los Laboratorios Espaciales Biometrox para su investigación.

Aunque consiguieron retirar las partes infectadas, la infección del X se extendía rápidamente por mi sistema nervioso, y los investigadores que estaban controlando mi estado no conocían cura alguna...

Alguien propuso un tratamiento desesperado: crear una vacuna a partir de células metroides. Aparentemente, la Federación había preservado un cultivo de células del último Metroid. Los científicos prepararon la vacuna rápidamente y me la administraron de inmediato. Los síntomas de la infección desaparecieron al instante y el parásito X que me invadía murió poco después. Todavía estoy impresionada por la efectividad de la vacuna...

Cuando desperté, los científicos me dijeron que la cría de Metroid me había salvado la vida de nuevo.

Casi al momento en que recuperé el conocimiento, recibimos una llamada de socorro desde la estación de investigación.

"¡Emergencia! ¡Explosión de origen desconocido en la sala de cuarentena!"

Los gritos que salían del comunicador eran tan altos que los pude oír desde la enfermería. Sabía que algo terrible estaba a punto de suceder..., ¡estaba sucediendo ya! Subí a la nave que la Federación me había entregado y envié un mensaje de respuesta:

"Llegando a los Laboratorios Espaciales Biometrox en 10 minutos. ¡Preparad el puerto de atraque!"

ACERCA DEL PARÁSITO X

ORGANISMO PARASITARIO X

El X parece tener su origen en el planeta SR388, el hogar de su único predador, los Metroides. Desde que Samus Aran los exterminara en SR388, el X se ha reproducido a una velocidad extraordinaria, infectando a la mayoría de formas de vida del planeta.

X
(criatura parasitaria X no identificada)

PROPIEDADES DEL PARÁSITO X

El X infecta a otras criaturas y crece en los sistemas nerviosos de los organismos que le sirven de huésped. Su característica más preocupante es su capacidad para controlar y asumir la apariencia y comportamiento de sus víctimas mediante un proceso de mimetización por el que infecta y replica a sus presas. De alguna manera, el X también consigue asumir los conocimientos y la información genética de los organismos en los que se hospeda.

EL PARÁSITO X CONTRA SAMUS

El parásito X reacciona negativamente ante la presencia de tejido metroide e incluso asocia las células metroides presentes en el cuerpo de Samus con sus enemigos naturales. Por esta razón, cuando está al alcance de Samus, el parásito X ataca de forma brutal e implacable.

CÓMO ABSORBER PARÁSITOS X

Desde que Samus fue inyectada con la vacuna metroide, ha comenzado a incorporar algunas de las propiedades de los Metroides a su configuración genética. Esto le permite absorber parásitos X en su forma gelatinosa y así recargar su suministro de energía y misiles. Una vez que ha derrotado a aquellos organismos infectados por el parásito X, Samus debe capturar al X en su verdadera forma mientras escapa del cadáver del organismo huésped.

CONTROLES

✚ Panel de control

- ◄► Moverse. Mantener pulsado para ganar la aceleración.
- ▲ Apuntar hacia arriba con el arma de Samus. Subir por escaleras. Desactivar la Morfosfera.
- ▼ Agacharse. Bajar por escaleras.
- ▼▼ Activar la Morfosfera.
- ▲◄► Agarrarse a escaleras durante un salto.
- ▲▼ Controlar los ascensores

Botón B

- Disparar (rayo y misiles).
- Cargar el rayo (mantener pulsado para cargarlo y soltar para liberarlo).
- Usar bombas en combinación con la habilidad Morfosfera.
- Usar bombas de energía (mantener pulsado el Botón R y pulsar el Botón B).

Botón R

Preparar misiles.
+ Ⓑ : Disparar misiles.

Botón A

Saltar.
◄► + Ⓐ : Salto giratorio. Soltarse de escaleras.

Botón L

Apuntar el arma de Samus en diagonal hacia arriba.
+▼ : Apuntar el arma de Samus en diagonal hacia abajo.

START

Mostrar el mapa.
Ⓡ Pasar a la pantalla de estado desde la pantalla del mapa.
Ⓛ Pasar a la pantalla del salvapantallas desde la pantalla del mapa

SELECT

+ Ⓛ + Ⓡ :
Anular el Salvapantallas.

Controles no ligados a acciones:

- ✚ Seleccionar
- Ⓐ Confirmar
- Ⓑ Cancelar
- Ⓑ Volver a la pantalla anterior

Reiniciar: Botón A + Botón B + SELECT + START

Primero debes recuperar las habilidades de aceleración, Morfosfera y Rayo Recarga. También debes descargar los datos de misiles, bombas y bombas de energía. Consulta el apartado "Las habilidades de Samus" para obtener más información.

ACCIONES DE SAMUS

Éstas son algunas de las acciones básicas de Samus. Para poder avanzar sin problemas en el juego, necesitarás dominarlas.

SALTO NORMAL Y SALTO GIRATORIO

Pulsa el Botón A para saltar. Muévete a la izquierda o a la derecha mientras saltas para dar un salto giratorio.

COLGARSE DE SALIENTES

Salta hacia un saliente para colgarte de él. Algunos son más difíciles de alcanzar que otros, pero eso no debe desanimarte.

ATAQUE CON SALTO GIRATORIO (SE NECESITA EL RAYO RECARGA)

Carga el rayo y da un salto giratorio para dañar a los enemigos vulnerables al RAYO RECARGA.

ESCALERAS

Samus puede agarrarse a las escaleras simplemente situándote delante y saltando hacia ellas.

Para soltarte de una escalera, elige una dirección en el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Samus dará un salto giratorio al soltarse de las escaleras.

Para disparar mientras estás colgado de una escalera, usa el ✚ Panel de Control para apuntar y pulsa el Botón B.

MOVERSE POR PASADIZOS ESTRECHOS

Una vez que Samus haya recuperado la habilidad Morfosfera, podrá desplazarse por pasadizos estrechos. Pulsa ▼ dos veces en el ✚ Panel de Control para convertirte en una esfera.

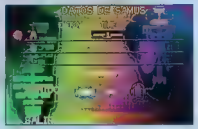
Para pasar a través de pasadizos como el que se muestra a continuación, salta y agárrate al saliente. Entonces pulsa ▲ una vez en el ✚ Panel de Control para transformarte automáticamente en una esfera.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Inserta correctamente el cartucho de METROID FUSION en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Elige el idioma en la **pantalla de selección de idioma** y pulsa el Botón A para confirmar. Cuando aparezca la **pantalla de título**, pulsa START.

Pantalla de título

A continuación accederás a la **pantalla de datos de Samus**, en la que encontrarás los tres archivos para guardar partidas. Usa el ✚ Panel de Control para elegir un archivo y pulsa el Botón A. Elige JUGAR y pulsa el Botón A para confirmar.



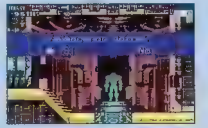
Pantalla de datos de Samus

Si vas a usar unos auriculares para jugar, elige el icono de los auriculares con el ✚ Panel de Control y comienza una partida. Con esta opción activada, el sonido del juego se oirá en estéreo. Una vez hecho esto, será hora de que comiences a investigar lo sucedido en la estación espacial.

> Puedes copiar y borrar archivos de juego en la **pantalla de datos de Samus**. Consulta el apartado "Cómo guardar" para obtener más información.

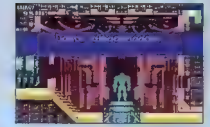
CÓMO GUARDAR

Después de guardar en una ESTACIÓN DE GUARDADO, la partida se retomará desde ese mismo punto. No olvides que sólo se puede guardar la partida en una ESTACIÓN DE GUARDADO.



CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

Cuando te colocas sobre la plataforma de una ESTACIÓN DE GUARDADO, el juego te preguntará si quieres guardar la partida. Para hacerlo, elige SÍ con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Un mensaje de confirmación te indicará que los datos han sido guardados correctamente.



Si apagas la consola (OFF) durante la partida, podrás continuar desde la última estación de guardado en la que guardaste.

CÓMO BORRAR/COPIAR PARTIDAS

Puedes copiar y borrar datos guardados en la pantalla de datos de Samus.

CÓMO COPIAR DATOS

1. Elige el archivo que contiene los datos que deseas copiar y pulsa el Botón A.
2. Selecciona COPIAR DATOS y pulsa el Botón A.
3. Decide a qué archivo vas a copiar los datos y pulsa el Botón A.

Copiado de datos

CÓMO BORRAR DATOS

1. Elige el archivo que contiene los datos que deseas borrar y pulsa el Botón A.
2. Selecciona BORRAR DATOS y pulsa el Botón A.
3. Elige SÍ y pulsa el Botón A para borrar la partida guardada.

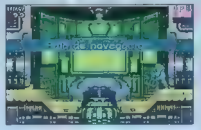
Borrado de datos

CÓMO BORRAR TODOS LOS DATOS GUARDADOS

Enciende la consola Game Boy Advance (ON) mientras mantienes pulsados los Botones L y R para acceder a la pantalla de borrado de todos los datos. Elige SÍ y pulsa el Botón A para borrar todos los datos guardados en el cartucho. A continuación se te pedirá que lo confirmes. Para ello, elige SÍ y pulsa el Botón A.

LAS SALAS DE NAVEGACIÓN

En esta misión, Samus recibirá órdenes desde las SALAS DE NAVEGACIÓN. En cada una de estas salas, existen terminales independientes desde los que Samus puede contactar con el ordenador de su nave. Este ordenador establece las prioridades en la misión a partir de la evaluación del estado en el que se encuentra la estación de investigación y del análisis del estado físico de Samus.



ACERCA DEL ORDENADOR

Las concisas y estrictas órdenes que recibe Samus del ordenador de su nave le recuerdan a un Oficial en Jefe de la Federación Galáctica, Adam Malkovich. Por este motivo, decide llamarlo Adam.

LA PANTALLA DE JUEGO

MISILES

Éste es el número de MISILES que Samus lleva consigo. Si llega a 0, Samus no podrá lanzar MISILES.

BOMBAS DE ENERGÍA

Muestra el número de BOMBAS DE ENERGÍA que Samus lleva consigo. Si llega a 0, Samus no podrá usarlas.

ENERGÍA

Ésta es la energía que queda en el tanque de energía que Samus está utilizando. Si los tanques se agotan y esta cifra llega a 0, el juego acabará.

MAPA

Este mapa pequeño muestra el área en el que se encuentra Samus. Consulta el apartado "La pantalla del mapa" para obtener más información.

TANQUES DE ENERGÍA

Estos tanques almacenan la energía de Samus. Cada tanque contiene 100 puntos de energía.

PUERTA

Las puertas de seguridad fueron diseñadas para evitar que los intrusos accedieran a las áreas de seguridad. Puedes abrirlas desactivando los dispositivos de seguridad, disparando contra ellas, etc. Consulta el apartado "Las puertas" para obtener más información.

PARÁSITO X

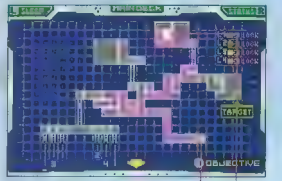
SAMUS ARAN

LA PANTALLA DEL MAPA

Pulsa START para pausar el juego y acceder a la **pantalla del mapa**. Pulsa START de nuevo para salir de la **pantalla del mapa** y volver al juego.

En esta pantalla, las zonas que ya han sido exploradas por Samus aparecerán coloreadas en rosa. Usa el ✚ Panel de Control para desplazar el mapa. Pulsa el Botón A para confirmar el objetivo (OBJECTIVE) actual de Samus.

Las zonas coloreadas en verde son lugares ocultos que no aparecían en el mapa al principio. Es muy probable que estas zonas oculten valiosos secretos. Usa todas las técnicas que estén a tu alcance para encontrar estas zonas porque pueden ser la clave para tu avance en el juego.



Nave de Samus

Posición actual de Samus

Confirmación del objetivo

LEYENDA DEL MAPA

N SALAS DE NAVEGACIÓN

Aquí recibirás un informe de cada objetivo. Colócate frente al terminal de una SALA DE NAVEGACIÓN para recibir el informe de la misión sobre la **pantalla del mapa**. Consulta el apartado "Las salas de navegación" para obtener más información.

S ESTACIONES DE GUARDADO

En estas estaciones puedes guardar tu partida. Consulta el apartado "Cómo guardar" para obtener más detalles.

D SALAS DE DATOS

En estas salas podrás descargar datos de nuevas habilidades. Consulta el apartado "Las habilidades de Samus" para obtener más información.

ESTACIONES DE RECARGA

Samus puede recargar su ENERGÍA y los MISILES en estas estaciones. Colócate junto a la unidad de recarga para que Samus pueda recargarse a través de su cañón.

ASCENSORES

Colócate sobre un ASCENSOR y actívalo pulsando ▲ o ▼ en el ✚ Panel de Control.

OBJETO ENCONTRADO

OBJETO POR ENCONTRAR

ESTADO DE SAMUS

Pulsa el Botón R en la **pantalla del mapa** para acceder a la **pantalla de estado** (STATUS). En esta pantalla podrás comprobar qué habilidades están disponibles.

ACERCA DEL SALVAPANTALLAS

Desde esta pantalla, puedes usar el Salvapantallas (SLEEP). Este modo te permite ahorrar pilas sin tener que apagar la consola. La función del SALVAPANTALLAS es ideal para cuando quieres tomarte un descanso, pero no estás cerca de ninguna ESTACIÓN DE GUARDADO.

CÓMO USAR EL SALVAPANTALLAS

Pulsa el Botón L en la **pantalla del mapa** para ir a la **pantalla del salvapantallas** (SLEEP). Usa el ✚Panel de Control para elegir SÍ y pulsa el Botón A para confirmar tu selección. La pantalla se desactivará, lo que indicará que la consola Game Boy Advance está usando el SALVAPANTALLAS.

CÓMO ANULAR EL SALVAPANTALLAS

Pulsa SELECT al mismo tiempo que los Botones L y R para anular el SALVAPANTALLAS y volver a la **pantalla del salvapantallas**. Elige NO y pulsa el Botón A para volver a la **pantalla del mapa**.

Si la consola se apaga (OFF) mientras se está usando el SALVAPANTALLAS, el juego se retomará desde la última ESTACIÓN DE GUARDADO en la que hayas guardado la partida.
Así que procura evitar usar el SALVAPANTALLAS durante demasiado tiempo, ya que corres el riesgo de que se te gasten las pilas.

LABORATORIOS ESPACIALES BIOMETROX

En METROID FUSION, la acción tiene lugar a bordo de una gigantesca estación espacial, donde se encuentran las instalaciones de investigación de LABORATORIOS ESPACIALES BIOMETROX. A continuación se muestra un sencillo esquema de la estación.

PUERTOS DE ATRAQUE

La nave de Samus atraca en uno de estos puertos cuando llega a la estación.

CUBIERTA DE OPERACIONES

CUBIERTA DEL HÁBITAT

SECTOR 1 (SRX)

Este sector simula el ecosistema de. planeta SR388.

SECTOR 2 (TRO)

Este sector se usa para la investigación de criaturas que habitan ecosistemas húmedos.

CUBIERTA PRINCIPAL

En la cubierta principal (main deck) se encuentra el puerto de conexión, las salas de almacenamiento, etc.

SECTOR 4 (AQA)

El sector 4 se usa para la investigación de criaturas marinas.

SECTOR 3 (PYR)

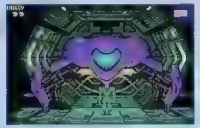
Este sector se usa para la investigación de criaturas que habitan zonas de calor extremo.

SECTOR 6 (NOC)

Este sector se usa para la investigación de criaturas nocturnas

SECTOR 5 (ARC)

Este sector se usa para la investigación de criaturas que habitan zonas de frío extremo.



SILO DEL REACTOR

LAS HABILIDADES DE SAMUS

CÓMO RECUPERAR LAS HABILIDADES LATENTES DE SAMUS

Diversas partes del traje de Samus fueron contaminadas cuando el PARÁSITO X la atacó, por lo que tuvieron que ser retiradas quirúrgicamente. Esto provocó que Samus perdiera la mayor parte de sus habilidades. Sin embargo, la vacuna metroide, usada para contrarrestar los efectos del PARÁSITO X, modificó de forma radical su composición celular, dotándola de la resistencia de un METROID al ataque del PARÁSITO X. De hecho, su salvación supuso el nacimiento del predador definitivo del PARÁSITO X

CÓMO DESCARGAR DATOS

Samus puede recuperar sus habilidades de dos formas. La primera de ellas es descargando los datos creados por el cuartel general. Estos datos se envían en cuanto están listos. Adam informará a Samus cada vez que haya una descarga disponible.

Sala de datos

ABSORCIÓN DE X ACORAZADOS

La otra forma de recuperar las habilidades latentes es absorbiendo un PARÁSITO X de gran tamaño, conocido como X acorazado. La imagen muestra a una de estas extrañas y peligrosas criaturas. Las habilidades de estos PARÁSITOS X acorazados varían de unos a otros, pero todos ellos están recubiertos por la misma gruesa membrana de pinchos. Esta membrana sólo puede ser atravesada por un ataque de gran potencia, como el impacto de un MISIL, que permite atacar al PARÁSITO X que se encuentra en su interior

Algunos de estos parásitos son increíblemente poderosos, así que enfréntate a ellos con precaución.

Los PARÁSITOS X acorazados expulsan PARÁSITOS X cuando se les dispara con el RAYO o con MISILES. Tenlo en cuenta cuando traces una estrategia de ataque contra ellos.

HABILIDADES ESPECIALES

MORFOSFERA

Usa esta habilidad para rodar convertido en esfera y así poder atravesar los pasadizos estrechos. Pulsa dos veces ▼ en el ✚ Panel de Control.

SUPERSALTO Y ROTOSALTO

Son una mejora de la habilidad de salto: Samus podrá saltar más alto. También le permitirá saltar mientras usa la habilidad Morfosfera.

ACELERACIÓN

Corre a velocidades supersónicas para destrozar algunos muros y enemigos. Mantén pulsado el ✚ Panel de Control en la dirección en la que quieras correr y procura disponer de espacio suficiente para ganar la aceleración.

SALTO ESPACIAL

Samus puede dar saltos consecutivos en el aire. Con un poco de práctica, podrías utilizar la propulsión para "volar".

ATAQUE EN BARRENA

Ataque de salto que puede dañar a ciertos enemigos.

> Samus no podrá usar en el agua ni la ACELERACIÓN ni el SALTO ESPACIAL ni el ATAQUE EN BARRENA hasta que no consiga el TRAJE GRAVITATORIO.

TIPOS DE BOMBAS

BOMBAS

Estas BOMBAS ilimitadas sólo pueden usarse en combinación con la habilidad Morfosfera. Pueden dañar al enemigo y abrir huecos en ciertos muros y plataformas. Pulsa el Botón B mientras usas la habilidad Morfosfera.

BOMBAS DE ENERGÍA

Son mucho más potentes que las BOMBAS convencionales. Su efecto abarca toda la pantalla, dañando a todos los enemigos que se encuentran en ella. Mientras usas la habilidad Morfosfera, mantén pulsado el Botón R y pulsa el Botón B.

RAYOS

NORMAL

Éste es el rayo que Samus posee al principio del juego.

RECARGA

Carga la energía del rayo normal para conseguir un disparo más potente. Mantén pulsado el Botón B para cargar la energía y suéltalo para liberarla.

ANCHO

Usa el RAYO ANCHO para disparar tres rayos normales al mismo tiempo.

PLASMA

Este rayo atraviesa a los enemigos, pudiendo alcanzar a varios objetivos al mismo tiempo.

ONDAS

Este rayo atraviesa cualquier obstáculo gracias a las ondas.

MISILES

NORMAL

Estos son los MISILES estándar que Samus descarga al principio del juego.

SUPERMISILES

Los SUPERMISILES son una versión mejorada de los MISILES estándar.

HIELO

Usa los MISILES DE HIELO para congelar temporalmente a los enemigos. Samus puede pisar a los enemigos congelados.

DIFUSIÓN

Dispara los MISILES DE DIFUSIÓN cuando estén cargados para generar una explosión devastadora que afectará a todos los enemigos que se encuentren en su radio de acción. Mantén pulsado el Botón R y suéltalo cuando se haya cargado por completo.

TRAJES

TRAJE FUSIÓN

Es el traje que Samus lleva al principio del juego.

TRAJE CLIMÁTICO

Reduce el daño producido por los ataques enemigos. Anula el daño producido por las temperaturas extremas.

TRAJE GRAVITATORIO

Reduce aún mucho el daño producido por los ataques de los enemigos. Otorga una gran libertad de movimientos en diversos lugares, como en un entorno acuático. También protege a Samus de la lava.

OBJETOS

Hay distintos tipos de objetos de mejora escondidos a lo largo y ancho de la estación espacial.

TANQUE DE ENERGÍA

Aumenta el número de TANQUES DE ENERGÍA de Samus y recarga por completo los ya existentes.

TANQUE DE MISILES

Aumenta el número de MISILES que Samus puede llevar consigo.

TANQUE DE BOMBAS DE ENERGÍA

Aumenta el número de BOMBAS DE ENERGÍA que Samus puede llevar.

BLOQUES ESPECIALES

Algunos muros de la estación espacial tienen zonas especiales que pueden ser destruidas.

BLOQUES FALSOS

Estos bloques ocultan algunos pasadizos de la estación espacial. Algunos de ellos están agrietados y puedes distinguirlos fácilmente, aunque otros parecen completamente normales. Los bloques falsos pueden ser destruidos con bombas o rayos. Para dar con todos ellos, coloca bombas y dispara a los muros con frecuencia.

BLOQUES DE CAÍDA

Estos bloques se desmoronan al pisarlos.

BLOQUES DE MISILES

Usa los MISILES para destruirlos.

BLOQUES DE ACELERACIÓN

Atraviesa estos bloques cuando hayas conseguido la ACELERACIÓN necesaria. Para ello, necesitarás disponer de cierto espacio, por lo que puedes empezar a correr desde la habitación contigua a la que contiene los bloques.

BLOQUES DE BOMBA

Sólo las BOMBAS pueden destruirlos.

BLOQUES DE BOMBA DE ENERGÍA

Sólo las BOMBAS DE ENERGÍA pueden destruirlos.

BLOQUES DE ATAQUE EN BARRENA

Usa el ATAQUE EN BARRENA para abrirte paso entre estos bloques.

LAS PUERTAS

Las puertas de la estación espacial están abiertas o bloqueadas dependiendo de las condiciones en las que se encuentre la estación. Dispara a las puertas para abrirlas. Algunas puertas requieren que el nivel de seguridad se desactive primero para poder abrirlas.

PUERTAS GRISES
NIVEL 0 DE SEGURIDAD

PUERTAS AZULES
NIVEL 1 DE SEGURIDAD

PUERTAS VERDES
NIVEL 2 DE SEGURIDAD

PUERTAS AMARILLAS
NIVEL 3 DE SEGURIDAD

PUERTAS ROJAS
NIVEL 4 DE SEGURIDAD

PUERTAS ESPECIALES
Sólo se abrirán cuando se hayan completado ciertos requisitos.

PUERTAS BLOQUEADAS POR ENEMIGOS
Destruye a los enemigos que bloquean las puertas utilizando los misiles.

COMPUERTAS
Las compuertas se abrirán cuando dispares con el rayo a las lámparas.

ENEMIGOS MIMETIZADOS POR EL PARÁSITO X

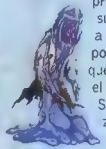
Todos los enemigos que Samus encuentra en la estación espacial han sido mimetizados o infectados por el parásito X. Atácales para hacer salir a los parásitos X que se esconden en su interior.

NAADO

Forma de vida procedente de SR388. Estas criaturas saltarinas habitan en las cuevas.

CIENTÍFICO ZOMBI

Estas criaturas rastreras son probablemente el resultado del ataque a científicos de la estación por parte de un PARÁSITO X que previamente ha absorbido el ADN de un ser gelatinoso. Son lo más parecido a unos zombis.



MARUKARO

Forma de vida procedente de SR388. Se convierten en bola y atacan rodando. Evítalos y atácales con MISILES.

PIRATAS ESPACIALES DE ZEBES

Estos temibles alienígenas usaron en su día a los METROIDES para sus propios fines. Se agarran a los muros y atacan desde esta posición.

El PARÁSITO X adopta muchas formas y ataca de forma despiadada. Muévete con precaución por la estación espacial.

UNA BREVE INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

A pesar de que en los últimos años se ha sabido que la antigua civilización Chozo es la responsable de la aparición de los METROIDES, aún se desconocía con qué fin habían sido creados. Ahora podemos afirmar a ciencia cierta que su función era la de mantener a raya al PARÁSITO X.

Hace tiempo, el PARÁSITO X, un ser con una gran capacidad reproductiva, amenazó con apoderarse de todo el ecosistema del planeta SR388. Algo tenía que poner fin a esta situación. Y así fue como surgieron los METROIDES.

Cuando los METROIDES, los únicos predadores conocidos del PARÁSITO X, se extinguieron a causa de la acción destructiva de Samus, el PARÁSITO X comenzó una vez más a multiplicarse a una velocidad imparable. Irónicamente, el PARÁSITO X fue igualmente el responsable de que la vida de Samus pendiera de un hilo cuando infestó su traje.

Rizando el rizo, la vida de Samus fue salvada por una inyección de una vacuna experimental que contenía ADN de METROID. Como heredera de los poderes METROIDES, Samus se convirtió en el único ser capaz de enfrentarse a la horda del PARÁSITO X.

En un fragmento de literatura Chozo, se hace una interesante referencia a la palabra METROID. Parece ser que, en el idioma Chozo, podría significar "guerrero definitivo". Ahora que el ADN METROIDE recorre todo su cuerpo, sería apropiado calificar a la nueva Samus Aran como la sucesora al título de guerrera definitiva.

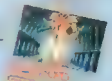
LA SERIE METROID

En 1989, METROID fue lanzado para Nintendo Entertainment System. Le siguieron los lanzamientos de METROID II, en 1991, y SUPER METROID, en 1994.

Nintendo Entertainment System

METROID

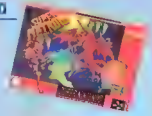
¡Detén a los Piratas Espaciales para preservar la paz en la galaxia!



Super Nintendo Entertainment System

SUPER METROID

¡Destruye a los Piratas Espaciales y salva al último Metroid!



Game Boy

METROID II: RETURN OF SAMUS

¡Extermina a los Metroides supervivientes!

Game Boy Advance

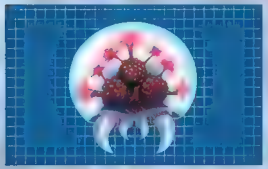
METROID FUSION

¡Acaba con el parásito X y salva el universo!

INDICE

Metroid, un organismo fluttuante 53
Dal diario di Samus Aran 54
Informazioni sui parassiti X 56
I comandi 57
Le azioni di Samus 58
Iniziare a giocare 59
Il salvataggio 59
Le Sale Comandi 61
Lo schermo di gioco 62
Lo schermo della mappa 63
Il Laboratorio Biospaziale 66
Le abilità di Samus 67
Gli strumenti 70
I blocchi speciali 71
I portelli 72
I nemici infettati dai parassiti X 73
Una breve lezione di storia 74
La serie di Metroid 75

METROID, UN ORGANISMO FLUTTUANTE



Nell'anno cosmico 20X5, su SR388, una navetta esplorativa della Federazione Galattica scoprì un organismo. Quella creatura fluttuante era un Metroid, un parassita in grado di assorbire energia.

Qualche tempo dopo, i Pirati Spaziali Zebesiani riuscirono ad impossessarsi del campione di Metroid: al valoroso soldato Samus Aran fu affidato il compito di sgominare quella banda. Su Zebes, Samus giunse a sconfiggere Cervello Madre, l'essere biomeccanico a capo dei pirati. Da quel momento, i Metroid furono considerati come una forma di vita altamente pericolosa.

Successivamente, la Federazione decise di inviare Samus Aran su SR388, per sterminare gli ultimi Metroid, dopo che un'intera divisione militare era stata annientata nel tentativo.

Al termine della battaglia finale su SR388, Samus vide nascere davanti ai suoi occhi un Metroid, che riconobbe istintivamente nel soldato la figura materna. Samus decise di prendere con sé quel Metroid larvale, l'ultimo esemplare in tutto l'universo, e di consegnarlo all'Accademia Spaziale Galattica perché fosse studiato.

Le ricerche dimostrarono la possibilità di utilizzare la tecnologia Metroid in diverse applicazioni, per il bene dell'umanità. Allevando i Metroid in cattività, sarebbe stato possibile sfruttarne le incredibili capacità di assorbimento energetico.

Proprio quando la pace sembrava prevalere nella galassia, tornarono i Pirati Spaziali, riuscendo ad impossessarsi dell'ultimo Metroid.

Samus seguì i pirati fino a Zebes per contrastare la loro minaccia e salvare l'ultimo Metroid.

Nella battaglia finale contro Cervello Madre, l'ultimo Metroid sacrificò la propria vita per la salvezza di Samus. Così, Cervello Madre fu distrutto, ma l'umanità perse la speranza di utilizzare i Metroid a scopi benefici.

DAL DIARIO DI SAMUS ARAN

SR388. Un pianeta inospitale, dove un tempo abitavano i Metroid. Sembra che le creature rimaste stiano ancora cercando di riorganizzarsi in un sistema gerarchico non dominato dai Metroid.

La Federazione incaricò il Laboratorio Biospaziale di monitorare la ricostituzione dell'ecosistema. Poiché conoscevo bene SR388, la Federazione decise di affidarmi la sorveglianza dell'équipe di ricerca biologica. Così, mi ritrovai di nuovo in quelle terre desolate.

Mentre la raccolta di campioni biologici procedeva senza intoppi, entrai in contatto con un organismo mai visto prima.

Si trattava di un essere parassitario sconosciuto e privo di un nome, che più tardi i ricercatori avrebbero denominato "X". Al momento non diedi importanza all'accaduto, salii a bordo della navetta e feci rotta verso il prossimo punto di raccolta dei campioni. Improvvisamente gli X invasero il mio sistema nervoso centrale e persi conoscenza. La navetta cominciò ad allontanarsi dall'orbita planetaria verso una fascia di asteroidi.

Fortunatamente, prima dell'impatto, i sistemi di emergenza della navetta espulsero la capsula di salvataggio che fu raccolta dai ricercatori della stazione del Laboratorio Biospaziale in orbita attorno a SR388. Tuttavia gli X si erano moltiplicati rapidamente nel mio corpo intaccando la mia tuta.

Il mio battito cardiaco e la pressione sanguigna diminuirono pericolosamente, facendomi entrare in uno stato di coma profondo. Il dispositivo di simulazione medica mi diede solo lo 0,873 % di possibilità di sopravvivenza. Mi trasportarono al Quartier Generale della Federazione per sottopormi ad urgenti cure mediche.

La situazione era aggravata dal fatto che la mia tuta conteneva elementi organici ed era completamente connessa al mio corpo. I chirurghi della Federazione non potevano rimuovere la tuta mentre ero cosciente. Pertanto dovettero incidere ed asportare le parti infette della tuta mentre mi trovavo in uno stato di incoscienza. Quelle parti furono immediatamente inviate alla stazione di ricerca del Laboratorio Biospaziale, perché fossero studiate.

Nonostante l'asportazione delle parti infette, l'infezione da parassiti X si stava lentamente diffondendo nel mio sistema nervoso; i ricercatori osservavano inermi l'inesorabile approssimarsi della mia fine.

Poi, qualcuno propose una soluzione disperata: creare un vaccino da cellule di Metroid. La Federazione aveva conservato una coltura cellulare appartenente all'ultimo Metroid. Gli scienziati prepararono in tutta fretta un vaccino e me lo iniettarono. I sintomi dell'infezione scomparvero immediatamente: i parassiti X presenti nel mio organismo erano stati debellati. Un risultato davvero stupefacente...

Quando mi svegliai, mi fu spiegato che quel Metroid neonato mi aveva salvato la vita ancora una volta.

Poco dopo il mio risveglio ci fu una chiamata d'emergenza dalla stazione di ricerca.

"SOS! Un'esplosione nel Reparto Quarantena! Origine ignota!"

Dal ricevitore provenivano urla così forti che si potevano udire dall'infermeria. Capii che qualcosa di terribile stava per succedere... o era già accaduto. Mi imbarcai immediatamente su una navetta della Federazione ed inviai un messaggio di risposta: "Contatto con la stazione del Laboratorio Biospaziale fra 10 minuti. Preparare area d'attracco".

INFORMAZIONI SUI PARASSITI X

PARASSITI X

Pare che gli X si siano originati sul pianeta SR388, dove vivevano anche i loro unici predatori, i Metroid. Da quando Samus Aran ha sterminato tutti i Metroid su SR388, gli X si sono moltiplicati, infettando la maggior parte delle forme viventi sul pianeta.

X
(Creatura parassitaria non identificata X)

PROPRIETÀ DEI PARASSITI X

Gli X infettano altri organismi, diffondendosi nel loro sistema nervoso. Ancora più pericolosa è la loro capacità di simulare l'aspetto e il comportamento di altre forme viventi attraverso un processo mimetico di infezione e replicazione. Gli X devono essere in qualche modo capaci di assorbire la conoscenza e il patrimonio genetico delle creature che invadono.

PARASSITI X CONTRO SAMUS

I parassiti X reagiscono in modo ostile alla presenza di tessuto cellulare appartenente ai Metroid, arrivando ad associare le cellule di Metroid presenti nel corpo di Samus con i loro nemici naturali. I parassiti X che vengono a trovarsi nelle vicinanze di Samus non esitano a sferrare un attacco, con particolare veemenza ed ostinazione.

ASSORBIRE I PARASSITI X

Dopo aver ricevuto il vaccino di Metroid, Samus ha iniziato ad acquisire alcune proprietà di quegli esseri nel proprio patrimonio genetico. Questo consente a Samus di assorbire i parassiti X nella loro forma gelatinosa, per recuperare energia e missili. Dopo aver sconfitto gli esseri infetti da parassiti X, Samus deve catturare il parassita nella sua forma libera, mentre si sta allontanando dall'organismo che lo ospitava.

I COMANDI

Pulsantiera di comando ✚

- ◂▸ Muoviti
  Tieni premuto per correre
- ▲ Punta l'arma di Samus in verticale verso l'alto
  Sali una scala
  Disattiva MORFOSFERA
- ▼ Accovacciati
  Scendi una scala
- ▼ Attiva MORFOSFERA
- ◢◣ Aggrappati ad una scala durante un salto
- ▲▼ Controlla gli ASCENSORI

Pulsante B

- Spara (con le armi RAGGIO e I MISSILI)
- RAGGIO RICARICA (tieni premuto per caricare, rilascia per sparare)
- Lancia BOMBE in combinazione con l'abilità MORFOSFERA
- Lancia GIGABOMBE (tieni premuto il pulsante R e premi il pulsante B)

Pulsante R

Prepara MISSILI
+ Ⓑ : Spara MISSILI

Pulsante A

Salta
◂▸ + Ⓐ : Salto volteggio
Salta da una scala

Pulsante L

Punta l'arma di Samus in diagonale verso l'alto
+ ▼ : Punta l'arma di Samus in diagonale verso il basso

START

Vedi MAPPA
Ⓡ Per visualizzare lo schermo di stato (Status) dallo schermo della mappa
Ⓛ Per visualizzare lo schermo Modalità Riposo dallo schermo della mappa

Comandi dei menu:

- ✚ Seleziona
- Ⓐ Conferma
- Ⓑ Annulla
- Ⓡ Ritorna allo schermo precedente

Resetta con il pulsante A + pulsante B + SELECT + START

SELECT

+ Ⓛ + Ⓡ :
Disattiva MODALITÀ RIPOSO

Prima devi recuperare le abilità SUPERCINESI, MORFOSFERA e RAGGIO RICARICA. Devi anche effettuare il download dei dati MISSILE, BOMBA e GIGABOMBA. (Vedi capitolo "Le abilità di Samus" per ulteriori dettagli).

LE AZIONI DI SAMUS

Queste sono alcune delle azioni di base di Samus. Se le impari potrai destreggiarti meglio nel gioco.

SALTO NORMALE E CON VOLTEGGIO

Premi il pulsante A per saltare. Durante il salto, premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando ✚ per effettuare un volteggio.

AGGRAPPARSI ALLE SPORGENZE

Salta verso le sporgenze per raggiungerle ed aggrapparti. Alcune sono più difficili da raggiungere rispetto ad altre, ma non mollare!

ATTACCO CON SALTO VOLTEGGIO (DEVI POSSEDERE IL RAGGIO RICARICA)

Carica il raggio e poi esegui un salto volteggio per danneggiare i nemici vulnerabili al RAGGIO RICARICA.

SCALE A PIOLI

Samus può aggrapparsi ad una scala saltando nella direzione della stessa.

Per saltare da una scala, usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere la direzione, quindi premi il pulsante A. Samus farà sempre un salto volteggio quando salta da una scala.

Per sparare mentre ti trovi su una scala, usa la pulsantiera di comando ✚ per mirare e premi il pulsante B.

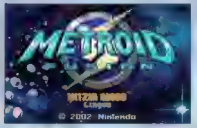
COME PASSARE ATTRAVERSO LE VIE STRETTE

Una volta recuperata l'abilità MORFOSFERA potrai passare attraverso le vie strette. Premi ▼ due volte sulla pulsantiera di comando ✚ per trasformarti in MORFOSFERA.

Per passare attraverso le aree come quelle mostrate in figura, salta in alto e aggrappati al bordo. Quindi premi ▲ una volta sulla pulsantiera di comando ✚ per trasformarti automaticamente in MORFOSFERA.

INIZIARE A GIOCARE

Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance™ ed accendi la console (ON). Scegli la lingua che preferisci nello **schermo di selezione della lingua** e premi il pulsante A per confermare. Quando compare lo **schermo del titolo**, premi INIZIA GIOCO.



Schermo del titolo

Apparirà così lo **schermo Dati di Samus**. Si possono salvare fino a tre file. Con la pulsantiera di comando ✚ seleziona un FILE, premi START e conferma con il pulsante A.

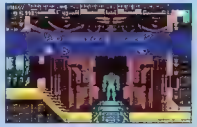
Schermo Dati di Samus

Per usare le cuffie, con la pulsantiera di comando ✚ seleziona Audio e l'icona con le cuffie. Scegli un file ed inizia a giocare. Il gioco sarà ora in stereo. Potrai iniziare la tua avventura sulla stazione spaziale.

I dati salvati possono essere copiati e cancellati nello **schermo Dati di Samus** (vedi il capitolo "Il salvataggio" per ulteriori dettagli).

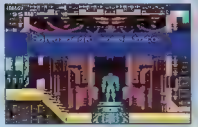
IL SALVATAGGIO

Dopo aver salvato, il gioco continuerà dall'ultima STAZIONE SALVATAGGIO. Non dimenticare che il gioco si salva solo entrando in una STAZIONE SALVATAGGIO.



SALVARE I DATI DI GIOCO

Quando entri in una STAZIONE SALVATAGGIO e salti sulla pedana di salvataggio, il gioco ti chiederà se vuoi salvare i dati. Seleziona SÌ con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per confermare. Apparirà un messaggio che conferma il completamento del salvataggio.



Se spegni la console (OFF) durante il gioco, esso proseguirà dal punto dell'ultimo salvataggio.

CANCELLARE/COPIARE I DATI SALVATI

I dati salvati possono essere copiati o cancellati nello schermo Dati di Samus.

COPIARE I DATI DI GIOCO

1. Seleziona il file da copiare e premi il pulsante A.
2. Seleziona COPIA DATI e premi il pulsante A.
3. Scegli dove vuoi copiare i dati e premi il pulsante A per effettuare la copia.

Schermo Copia Dati

CANCELLARE I DATI DI GIOCO

1. Seleziona il file da cancellare e premi il pulsante A.
2. Seleziona CANC. DATI e premi il pulsante A.
3. Scegli SÌ e premi il pulsante A per cancellare.

Schermo Canc. Dati

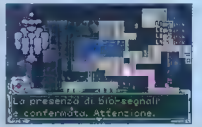
CANCELLARE TUTTI I DATI SALVATI

Mentre accendi la console (ON) tieni premuti il pulsante L e il pulsante R per visualizzare lo schermo "Vuoi cancellare tutti i dati salvati?". Seleziona SÌ per cancellare tutti i dati e conferma con il pulsante A. Apparirà una finestra di conferma. Seleziona di nuovo SÌ e conferma con il pulsante A.

LE SALE COMANDI

Durante la missione, Samus riceve istruzioni nelle SALE COMANDI. Queste contengono terminali attraverso i quali Samus può entrare in contatto con il computer principale della sua navetta. Il computer impartisce le istruzioni successive sulla base delle condizioni della stazione di ricerca così come dello stato fisico di Samus.

IL COMPUTER



Le istruzioni concise e logiche impartite dal computer fanno affiorare in Samus ricordi relativi ad un ufficiale della Federazione Galattica ai cui comandi ha prestato servizio in passato: Adam Malkovich. Per questo motivo ha battezzato il computer "Adam".

LO SCHERMO DI GIOCO

MISSILI

Numero di MISSILI a disposizione di Samus. Se il numero raggiunge lo zero, Samus non può sparare MISSILI.

GIGABOMBE

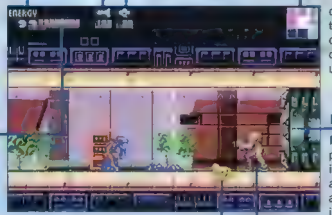
Numero di GIGABOMBE a disposizione di Samus. Se il numero raggiunge lo zero, Samus non può utilizzare le GIGABOMBE.

ENERGY (Energia)

Quantità di energia a disposizione di Samus. Se va a zero e tutti i serbatoi energia sono vuoti, il gioco finisce.

MAPPA

Visualizza la mappa dell'area dove si trova Samus (vedi capitolo "Lo schermo della mappa" per ulteriori dettagli).



SERBATOIO ENERGIA

Il rifornimento energetico di Samus. Un serbatoio contiene 100 punti energia.

PORTELLI

Porte di sicurezza progettate per impedire l'accesso agli intrusi. Puoi aprirle disattivando i dispositivi di sicurezza, sparandoci contro, ecc. (Vedi il capitolo "I portelli" per maggiori dettagli).

PARASSITA X

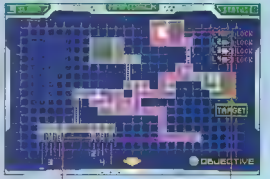
SAMUS ARAN

LO SCHERMO DELLA MAPPA

Premi START per mettere il gioco in pausa e visualizzare lo **schermo della mappa**. Premi START di nuovo per uscire dallo **schermo della mappa** e ritornare al gioco.

Nello schermo, le aree esplorate da Samus appariranno in rosa. Con la pulsantiera di comando ✚ puoi scorrere la mappa. Premi il pulsante A (OBJECTIVE) per confermare la missione attuale di Samus.

Le zone in verde sono aree precedentemente nascoste che non apparivano originariamente sulla mappa. Con ogni probabilità queste aree contengono importanti segreti. Usa tutte le tecniche possibili per trovarle, in quanto possono svolgere un ruolo decisivo per i tuoi progressi nel gioco.



Navetta di Samus Posizione attuale di Samus

Conferma della missione

VISUALIZZAZIONE MAPPA

N SALE COMANDI

Qui ricevi le istruzioni relative alle missioni. Quando ti trovi di fronte al terminale del computer in una SALA COMANDI, apparirà lo **schermo della mappa** e ti verranno impartite le istruzioni (vedi il capitolo "Le Sale Comandi" per ulteriori dettagli). Nello **schermo della mappa**, le SALE COMANDI sono contrassegnate da una "N".

S STAZIONI SALVATAGGIO

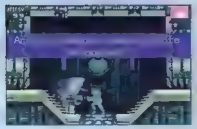
Salva i dati di gioco attuali in queste aree (vedi il capitolo "Il salvataggio"). Nello **schermo della mappa**, le STAZIONI SALVATAGGIO sono contrassegnate da una "S".

D CENTRI DATI

Qui puoi scaricare i dati relativi alle abilità (vedi capitolo "Le abilità di Samus"). Nello **schermo della mappa**, i CENTRI DATI sono contrassegnati da una "D".

STAZIONI DI RICARICA

In queste stazioni Samus può ricaricare l'ENERGIA e i MISSILI. Posizionati sull'Unità di Ricarica per effettuare l'operazione. Nello schermo della mappa, le STAZIONI DI RICARICA sono contrassegnate da una "R".



ASCENSORI

Posizionati sugli ASCENSORI ed attivali premendo ▲▼ sulla pulsantiera di comando ✚.

STRUMENTI PRIVATI

STRUMENTI DA TROVARE

LO STATO DI SAMUS

Premi il pulsante R nello schermo della mappa per accedere allo schermo di stato (Status). In questo schermo potrai verificare quali abilità siano disponibili. Le voci di questo schermo sono in inglese.

MODALITÀ RIPOSO

Da questo schermo puoi entrare in MODALITÀ RIPOSO. Questa modalità ti permette di risparmiare energia senza spegnere (OFF) il tuo Game Boy Advance. La funzione MODALITÀ RIPOSO è utile se vuoi prendere una pausa e non ti trovi in prossimità di una STAZIONE SALVATAGGIO.

ENTRARE IN MODALITÀ RIPOSO

Dallo schermo della mappa, premi il pulsante L per visualizzare lo schermo Modalità Riposo. Con la pulsantiera di comando ✚ seleziona SÌ e premi il pulsante A. Lo schermo diventerà più scuro, il che indica che il Game Boy Advance è entrato in MODALITÀ RIPOSO.

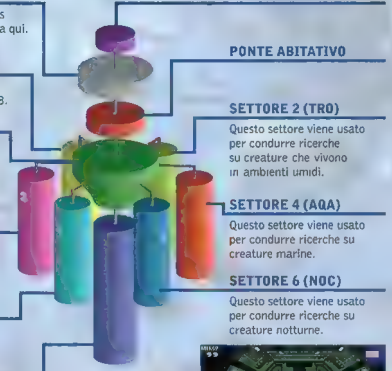
USCIRE DALLA MODALITÀ RIPOSO

Premi SELECT + il pulsante L + il pulsante R contemporaneamente per uscire dalla MODALITÀ RIPOSO e ritornare allo schermo Modalità Riposo.

Se la console viene spenta (OFF) mentre è in MODALITÀ RIPOSO, la prossima partita inizierà dall'ultima STAZIONE SALVATAGGIO che hai utilizzato per il salvataggio. **ATTENZIONE!** Se la console viene lasciata in MODALITÀ RIPOSO per un lungo periodo di tempo, la batteria potrebbe comunque scaricarsi.

IL LABORATORIO BIOSPAZIALE

METROID FUSION si svolge a bordo di una gigantesca stazione spaziale dove si trova il LABORATORIO BIOSPAZIALE. Questa è una rappresentazione schematica della stazione:



PONTE DI ATTRACCO
Questo è il punto in cui Samus sbarca. La sua navetta si trova qui.

PONTE OPERATIVO

PONTE ABITATIVO

SETTORE 1 (SRX)
Questo settore riproduce l'ambiente del pianeta SR388.

PONTE PRINCIPALE
Sul PONTE PRINCIPALE (Main Deck) si trovano l'accesso agli ascensori, le aree preposte alla conservazione dei campioni, ecc.

SETTORE 2 (TRO)
Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature che vivono in ambienti umidi.

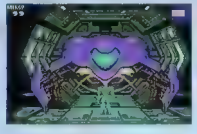
SETTORE 3 (PYR)
Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature che vivono in ambienti estremamente caldi.

SETTORE 4 (AQA)
Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature marine.

SETTORE 5 (ARC)
Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature che vivono in ambienti estremamente freddi.

SETTORE 6 (NOC)
Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature notturne.

AREA SCUDO



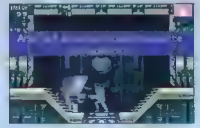
LE ABILITÀ DI SAMUS

RECUPERO DELLE ABILITÀ PERDUTE DI SAMUS

Quando i PARASSITI X attaccarono Samus, la sua tuta ne fu contaminata rendendo necessario un intervento chirurgico. Samus pertanto perse la maggior parte delle sue abilità. Tuttavia, il vaccino METROID, usato come rimedio, ebbe conseguenze radicali sulla sua struttura fisica: come i METROID anche Samus divenne invulnerabile ai PARASSITI X. La sua vita precedente è finita, ma Samus continua ad esistere in forma diversa come l'ultimo predatore di PARASSITI X.

DOWNLOAD DATI

Samus può recuperare le abilità perse in due modi. Il primo è quello di scaricare i dati preparati dal Quartier Generale. Questi dati vengono inviati man mano che diventano disponibili e il computer informa Samus del loro arrivo.



Centro Dati

ASSORBIRE UN NUCLEO X

Un altro metodo per recuperare le abilità perse è quello di assorbire un parassita X di dimensioni mega conosciuto come NUCLEO X. L'immagine qui sotto raffigura uno dei tanti tipi di queste pericolose creature. Le abilità dei NUCLEI X variano da tipo a tipo, ma una caratteristica in comune è la spessa membrana acuminata che li riveste. Solo un attacco potente, ad esempio con i MISSILI, può rompere il loro duro involucro, rendendo pertanto possibile l'assorbimento del nucleo. Alcuni NUCLEI X sono incredibilmente potenti, combattili con cautela.

Un NUCLEO X rilascerà PARASSITI X se colpito con un'arma a RAGGIO o MISSILI. Cerca di usare questa caratteristica a tuo vantaggio se MISSILI o ENERGIA scarseggiano.

ABILITÀ SPECIALI

MORFOSFERA (MORPH BALL)

Usa questo potere per trasformarti in sfera e passare per vie strette. Premi ▼ due volte sulla pulsantiera di comando ✚.

IPERSALTO E SFERASALTO (HI-JUMP)

Aumenta l'abilità salto. Inoltre, questo permette a Samus di saltare mentre usa l'abilità MORFOSFERA.

SUPERCINESI (SPEED BOOSTER)

Corri a velocità supersonica e proiettati contro alcuni ostacoli e nemici. Tieni premuta la pulsantiera di comando ✚ nella direzione verso la quale vuoi correre (devi disporre di spazio sufficiente per l'accelerazione).

ASTROSALTO (SPACE JUMP)

Esegui salti volteggio consecutivi. Con la pratica, è possibile usare la propulsione per "volare".

ATTACCO A VITE (SCREW ATTACK)

Causa danno ai nemici con salti volteggio.

> La SUPERCINESI, l'ASTROSALTO e l'ATTACCO A VITE non possono essere eseguiti se ti trovi sott'acqua a meno che Samus non abbia la TUTA GRAVITÀ.

TIPI DI BOMBE

BOMBE (BOMB)

Queste BOMBE illimitate possono essere usate solo in combinazione con la MORFOSFERA. Causano danno ai nemici e distruggono certi settori delle pareti e del pavimento. Premi il pulsante B mentre sei in MORFOSFERA.

GIGABOMBE (POWER)

Questa è la versione più potente della BOMBA. L'esplosione si estende a tutto lo schermo, danneggiando un numero limitato di nemici. Mentre sei in MORFOSFERA, tieni premuto il pulsante R e premi il pulsante B.

RAGGI (BEAM)

NORMALE

Questo è il raggio standard che Samus possiede all'inizio del gioco.

RICARICA (CHARGE)

Carica l'energia del raggio normale per una capacità di sparo più potente. Tieni premuto il pulsante B per caricare energia e rilascialo per liberarla.

AMPIO (WIDE)

Usa il RAGGIO AMPIO per sparare tre raggi normali allo stesso tempo.

PLASMA

Questo raggio attraversa i nemici, colpendo una moltitudine di obiettivi.

ONDA (WAVE)

Questo raggio attraversa gli ostacoli grazie alle onde.

MISSILI (MISSILE)

NORMALI

Questi sono i MISSILI standard che Samus scarica all'inizio del gioco.

SUPER

I SUPERMISSILI sono la versione potenziata dei MISSILI normali.

GELO (ICE)

Usa i MISSILI GELO per congelare i nemici per un periodo limitato di tempo. Samus può usare i nemici congelati anche come piattaforme.

DIFFUSIONE (DIFFUSION)

Spara i MISSILI A DIFFUSIONE quando sono caricati per generare un'esplosione devastante che danneggerà tutti i nemici nel raggio d'azione. Tieni premuto il pulsante R e spara i MISSILI, una volta caricati.

TUTE (SUIT)

TUTA FUSIONE

Questa è la tuta che Samus indossa all'inizio del gioco.

TERMOTUTA (VARIA)

Riduce il danno inflitto dagli attacchi nemici. Neutralizza il danno causato da temperature troppo alte o troppo basse.

TUTA GRAVITÀ (GRAVITY)

Riduce ulteriormente il danno inflitto dagli attacchi nemici. Permette il movimento nell'acqua ed in altre aree. Protegge Samus anche dalla lava.

GLI STRUMENTI

Nella stazione spaziale sono nascosti diversi tipi di strumenti che ti permettono di aumentare la tua potenza.

SERBATOIO ENERGIA

Aumenta il numero di SERBATOI ENERGIA e ricarica tutti i serbatoi esistenti.

SERBATOIO MISSILI

Aumenta il numero di MISSILI che Samus può portare con sé.

SERBATOIO GIGABOMBE

Aumenta il numero di GIGABOMBE che Samus può portare con sé.

I BLOCCHI SPECIALI

Nella stazione spaziale vi sono aree speciali sui pavimenti e sulle pareti che possono essere rotte.

BLOCCHI MIMETICI

I blocchi mimetici nascondono stretti passaggi che si trovano sulla stazione. Alcuni di essi sono crepati e facili da individuare, ma altri non destano alcun sospetto. Questi blocchi possono essere distrutti con le bombe e con i raggi. Per trovarli tutti, lancia bombe e spara contro le pareti e i pavimenti con frequenza.

BLOCCHI A CADUTA

Questi blocchi cedono e svaniscono quando ci cammini sopra.

BLOCCHI MISSILE

Usa i MISSILI per eliminare questi blocchi.

BLOCCHI ACCELERAZIONE

Attraversa questi blocchi di accelerazione dopo aver recuperato la SUPERCINESI. Per raggiungere la velocità necessaria avrai bisogno di un certo spazio, quindi inizia a correre nella stanza contigua a quella dove si trovano i blocchi.

BLOCCHI BOMBA

Solo le BOMBE possono distruggere questi blocchi speciali.

BLOCCHI GIGABOMBA

Usa le GIGABOMBE per distruggere questi blocchi speciali.

BLOCCHI ATTACCO A VITE

Usa l'ATTACCO A VITE per distruggere questi blocchi.

I PORTELLI

I portelli della stazione spaziale possono essere trovati aperti o bloccati, secondo la situazione. Per aprire i portelli dovrai spararci contro. Alcuni presentano blocchi che si possono disattivare soltanto a distanza, compiendo determinate operazioni.

PORTELLI GRIGI
LIVELLO DI SICUREZZA 0

PORTELLI BLU
LIVELLO DI SICUREZZA 1

PORTELLI VERDI
LIVELLO DI SICUREZZA 2

PORTELLI GIALLI
LIVELLO DI SICUREZZA 3

PORTELLI ROSSI
LIVELLO DI SICUREZZA 4

PORTELLI SPECIALI
Possono essere aperti soltanto soddisfacendo determinate condizioni.

NEMICI CHE BLOCCANO I PORTELLI

Elimina i nemici che bloccano i portelli colpendoli con i missili.

BARRIERE

Le barriere sono porte a scorrimento verticale che possono essere aperte sparando con il raggio alla lampada appesa al soffitto.

I NEMICI INFETTATI DAI PARASSITI X

Tutti i nemici incontrati da Samus sono simulazioni o versioni infette di creature che si trovavano nella stazione spaziale per essere studiate. Sconfiggendole libererai i parassiti X che ospitano.

ROSPEX

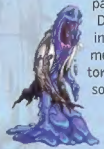
Forma di vita nativa di SR388. Simili a rane, anche per la capacità di saltare. Vivono nelle caverne.

ARACHNUS

Forma di vita nativa di SR388. Si racchiude in una palla per attaccare. Cerca di evitarlo e colpiscilo con i MISSILI.

RICERCATORI ZOMBIE

Probabilmente, queste creature dall'andatura dinoccolata sono il risultato dell'assorbimento, da parte dei PARASSITI X, del DNA di creature fangose, per infestare successivamente i membri dello staff di ricercatori. Presentano una grande somiglianza con gli zombie.



PIRATI SPAZIALI ZEBESIANI

In passato, questi pericolosi alieni provarono a servirsi dei METROID a proprio vantaggio. Si aggrappano alle pareti per attaccare.

I PARASSITI X assumono varie forme e attaccano nei modi più impensati. Muoviti sempre con cautela nella stazione spaziale.

UNA BREVE LEZIONE DI STORIA

Come è stato recentemente scoperto, i METROID furono creati dall'antica civiltà dei Chozo. Non tutti sanno che furono introdotti proprio per contrastare i PARASSITI X.

All'epoca gli X si erano talmente diffusi sul pianeta SR388 da minacciare lo sconvolgimento dell'ecosistema. Occorreva qualcosa che scongiurasse quell'immane disastro. E quel qualcosa erano i METROID.

Dopo la scomparsa dei METROID dal pianeta per mano di Samus, i PARASSITI X ripresero a diffondersi a velocità esponenziale. Per ironia della sorte, proprio i PARASSITI X, intaccando la tuta di Samus, stavano per provocarne la morte.

Fortunatamente, la vita di Samus è stata salvata da un vaccino sperimentale, contenente DNA METROID. In questo modo, Samus ha ereditato le caratteristiche dei Metroid, che ne fanno l'unico essere in grado di contrastare i PARASSITI X.

In un antico poema della letteratura dei Chozo è stato individuato un riferimento ai METROID. Pare che la parola METROID, nel linguaggio dei Chozo, significhi approssimativamente "massimo guerriero". Ora che il suo sangue contiene DNA METROID, si può senz'altro dire che sia Samus Aran a meritare l'appellativo di "massimo guerriero".

LA SERIE DI METROID

METROID fu pubblicato nel 1989, per il Nintendo Entertainment System. A questo gioco fecero seguito METROID II (1991) e SUPER METROID (1994).

Nintendo Entertainment System

METROID

Sgomina i Pirati Spaziali per preservare la pace nella galassia!

Super Nintendo Entertainment System

SUPER METROID

Distruggi i Pirati Spaziali e salva l'ultimo Metroid!

Game Boy

METROID II: RETURN OF SAMUS

Stermina tutti i Metroid rimasti!

Game Boy Advance

METROID FUSION

Distruggi tutti i parassiti X per salvare l'universo!

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE